NERVURE : INSTRUCTIONS 1/5

Un jeu de cartes et de rôle dans l'univers forestier de Millevaux

+ Avant de jouer, une ou plusieurs personnes lisent les instructions (1, 2 et 3 au minimum). La lecture des autres cartes est facultative.
+ N.B. : Nous écrivons « joueuses » et « meneuse de jeu ». Cet emploi du neutre féminin est un appel à la mixité, il s'adresse donc à toutes les personnes qui jouent, quel que soit leur genre.
+ Disposez les **cartes face cachée** (on voit les portraits et non le texte).
+ *Nervure* est un **oracle** qui vous permet de faire une partie de jeu de rôle dans l'univers forestier de Millevaux. Vous pouvez jouer en solo, ou à plusieurs. Une joueuse peut être meneuse de jeu (elle va incarner le décor et les figurants) et les autres incarneront des personnages.
Vous pouvez aussi vous passer de meneuse de jeu : tout le monde incarne alors le décor et les figurants en plus de son personnage.
+ *Nervure* peut aussi servir d'**aide de jeu** pour d'autres jeux de rôles.
+ Pour créer votre **personnage**, piochez un portrait et un 👭 **Nom.**
+ Pour articuler le jeu, le plus simple est de faire un tour de **❓ Questions :** chacune son tour, une joueuse tire une question et la pose à la joueuse de droite, qui y répond du point de vue de son personnage ou renvoie la question à une autre joueuse. Entre chaque question piochée, les joueuses peuvent imaginer d'autres questions pour approfondir la situation.

NERVURE : INSTRUCTIONS 2/5

+ Vous pouvez aussi jouer de façon plus naturelle, sans tour de parole. Les joueuses piochent des cartes et font évoluer la situation en s'inspirant d'un des éléments suivants : portraits et 👭 **Nom** (pour typer les figurants), 🍃 **Détail forestier**, ➶ **Lieu**, ⛈ **Climat**, ✥ **Saynète**, ✉ Un **souvenir**, ☣ **Un horla**, 🌳 **Univers**. Les éléments de chaque carte n'ont pas de rapport entre eux, il s'agit de combiner plusieurs cartes !
+ Quand un personnage veut accomplir quelque chose et que l'issue est incertaine, posez-vous une question qui peut se répondre par oui ou par non puis piochez une ✂ ***Résolution*** qui vous dira ce qui se passe.
Si le personnage est en position avantageuse, piochez deux cartes et choisissez la meilleure. S'il est en position désavantageuse, piochez deux cartes et choisissez la pire. En cas de conflit entre deux personnages ou plus, une seule joueuse pioche une ✂ ***Résolution.***
+ Si une **❓ Question** ou un événement vous déplaît ou ne vous inspire pas, touchez la carte **OUBLI**. La **❓ Question** ou l'événement seront ignorés.

Variantes de règles (facultatif)

+ Si vous jouez en grand nombre, privilégiez les tours de **❓ Questions.**
+ Vous pouvez utiliser un tarot de Marseille (surtout les arcanes majeures) pour improviser de nouvelles résolutions, questions, etc.
+ Pour des solos/journaux intimes de 5 mn, jouez une **✥ Saynète** et une ✂ ***Résolution*** avant qu'un événement mette fin à la tenue du journal.

NERVURE : INSTRUCTIONS 3/5

L'univers de Millevaux (https://outsiderart.blog/millevaux/)

+ L'action se place dans notre monde, dans un futur indéterminé.
La civilisation est tombée en **ruine** (on ignore depuis quand) et les enclaves qui subsistent menacent à leur tour de s'effondrer.
+ La **forêt** a tout envahi et continue à progresser, et avec elle une faune et une flore sauvage et hostile.
+ La majorité des humains souffrent de l'**oubli** : ils perdent les souvenirs de leur passé (les savoir-faire et les connaissances demeurent, mais l'histoire et le présent du monde sont oubliés). Ceci provoque un sentiment de manque et beaucoup luttent pour retrouver leur mémoire.
+ L'**emprise**, une force mutagène, transforme les êtres et les choses. Humains, animaux, végétaux et même minéraux peuvent être touchés et se transmuter l'un en l'autre.
+ L'**égrégore**, une trame psychique issue de nos peurs, de nos émotions et de nos croyances, provoque à notre insu des phénomènes surnaturels. Si une maison a été le lieu de meurtres, elle devient une maison hantée avec des murs sanglants et des meubles qui dansent. Si les gens pensent qu'un ogre habite cette forêt, un ogre finira par émerger, qu'il apparaisse de rien ou qu'un habitant se transforme en ogre.
+ Les **horlas** sont des créatures issues de l'emprise et de l'égrégore. Ils ne sont ni humains ni animaux, leurs apparences et leurs motivations sont variées. Les gens les craignent mais les connaissent très mal.

NERVURE : INSTRUCTIONS 4/5

Un peu plus sur l'univers de Millevaux (facultatif)

+ Chaque personnage porte un **handicap** physique, mental, ou magique.
+ Voici les huit **espèces** jouables (les espèces dites *mnésiques* sont immunisées à l'oubli) : **humain**, **maletronche** (mutant), **horsain** (humain se transformant en horla), **masque d'or** (pseudo-humain mnésique avec des pouvoirs psy, **corax** (changeformes hommes-corbeaux mnésiques), **goupil** (renard intelligent et mnésique, quadrupède ou bipède), **grours** (ours bipède intelligent), **changeforme** (horla mnésique mimant une apparence humaine).
+ Voici les huit **périodes** de la journée : aube, zénith, crépuscule, presque-nuit, grasse-nuit, noire-nuit, nuit brune, presque-aube.
+ Quand deux personnes se rencontrent, elles pratiquent le **salut mémoriel** : on se croche les mains et on dit « Tout est lié et voici mon histoire : [insérez ici nom et récit de vie de la personne.].
+ Quand on tue un humain, un monstre ou un animal, on peut recevoir un **choc mental** : tirez une ✂ ***Résolution*** pour savoir si c'est le cas. Également, on capte ✉ Un **souvenir** de la personne qu'on vient de tuer.
+ Un humain, un monstre ou un animal mort doivent recevoir des **rites funéraires** sinon ils peuvent revenir sous forme de mort-vivant.
+ Les souvenirs peuvent servir de monnaie. Pour les petites dépenses, une **petite obole** (on raconte le souvenir). Pour les grandes dépenses, une **grande obole** (on cède le souvenir, voire on cède son passé).

NERVURE : INSTRUCTIONS 5/5

Crédits

+ Ressources, appli en ligne :
https://outsiderart.blog/millevaux/jeux-par-thomas-munier/nervure/
+ Texte :
Thomas Munier, domaine public
Claude Féry, domaine public, pour quelques **❓ Questions**.
+ Inspirations ludiques :
Grimace, par Volsung
For the Queen, par Alex Roberts
Muses & Oracles, par Pierre Gavard-Colenny
FU, par Nathan Russell
Archipelago, de Matthijs Holder
Itras By (auteurs multiples)
La Stèle au cœur des plaines, par Côme Martin
5-Min-e, par Emily Heir
+ Inspirations littéraires :
Shub-Niggurath : H.P. Lovecrat
Le Roi en Jaune : Robert W. Chambers
Les machines molles, la viande noire : William S. Burroughs
Viy : Nicolas Gogol
Les orgones sont une invention du pseudo-scientifique Wilhelm Reich
+ Illustration :
Verso *Nervure* : Jon Sullivan, domaine public
Verso carte Oubli : jellybeanz, Eric Heupel, licence cc-by-nc
Galerie de portraits et crédits : https://colibris.link/SRRdY
+ Polices de caractère (gratuites pour un usage non commerciale) :
Day Roman, Mom's Typewriter, Outwrite, Powderfinger Type

OUBLI

NERVURE

Toute la forêt de Millevaux
dans un jeu de cartes de rôle

NERVURE

Toute la forêt de Millevaux
dans un jeu de cartes de rôle

NERVURE

Toute la forêt de Millevaux
dans un jeu de cartes de rôle

NERVURE

Toute la forêt de Millevaux
dans un jeu de cartes de rôle

flano
oubli

NERVURE

Toute la forêt de Millevaux
dans un jeu de cartes de rôle

✂ ***Résolution :*** *Le pire se produit.*

Nom : Mazout

Détail forestier : Sanglier, laie, marcassin

Lieu : Une forêt.

Climat : En pleine journée, orage de ténèbres.

✥ **Saynète :** Une tasse de chicorée corsée à se partager.

? Question : Qui soupçonne qui d'être un horla ou sous l'emprise d'un horla ?

✉ Un **souvenir** qui remet tout en cause.

☣ **Un horla :** SCP-055 est quelque chose qui provoque chez la personne qui l'observe l'oubli de ses caractéristiques, le rendant impossible à décrire, bien qu'il soit possible de dire ce qu'il n'est pas.

Univers : Les *arbres-soleils* sont des boules branchues à pousse ultra-rapide qui peuvent écraser une région entière.

✂ ***Résolution :*** *Le meilleur se produit.*

Nom : Bubuche

Détail forestier : Cochon, truie, porcelet

Lieu : Des ruines.

Climat : Accumulation d'objets.

✥ **Saynète :** Chercher un endroit intime et sûr pour faire caca.

? Question : Quelle est la manifestation de l'égrégore que vous percevez le plus ?

✉ Un **souvenir** douloureux.

☣ Un **horla** appelé « esprit vivant », fantôme d'une personne encore vivante. Il peut se séparer du corps sous l'influence de la haine, il hante et tourmente la personne haïe. Un esprit vivant n'est vu que de la personne hantée.

Univers : Certains horlas deviennent des chasseurs d'autres horlas.

✂ ***Résolution :*** *joueuse 1 dit un résultat, joueuse 2 un autre, joueuse 3 tranche.*

Nom : Grigne

Détail forestier : Cerf, biche, faon, daguet (jeune cerf)

Lieu : La forêt de mémoire, où l'on peut retrouver ses derniers souvenirs.

Climat : Quand les loups sortent du bois : le jour où les méchants tombent le masque.

✥ **Saynète :** Un baiser échangé contre nature.

? Question : Qu'est-ce qui fait que vous représentez un danger pour vous-même ?

✉ Un **souvenir** apaisant.

☣ Un **horla** qui tue toute personne qui abat un arbre.

Univers : Le *jacqualope* est un lièvre doté de bois ou de pseudopodes faciaux liés à une infection mycélienne.

✂ ***Résolution :*** *Deux joueuses vous proposent des issues différentes, vous en choisissez une.*

Nom : Saugrenuche

Détail forestier : Chevreuil, brocard (mâle), chevrette (femelle), faon

Lieu : Les forêts limbiques, monde des esprits, des rêves et des morts.

Climat : Amoncellement de poussière.

✥ **Saynète :** T'es même pas cap !

? Question : Avez-vous le sentiment que ça cache quelque chose ?

✉ Un **souvenir** blessant.

☣ **Un horla :** Des chiens de la nuit qui viennent se repaître du remords des gens.

Univers : Le *chordyceps* est une mycose qui infecte humains et animaux, qui se couvrent d'excroissances et passent sous son contrôle.

✂ ***Résolution :*** *Cela fonctionne à condition que vous deveniez une meilleure personne ensuite.*

Nom : Vertèbre

Détail forestier : Cheval, jument, poulain

Lieu : Un futur que l'on s'imagine.

Climat : Nuage de spores.

✥ **Saynète :** Une femme à dos de mulet qui fait bibliothèque ambulante.

? Question : Qu'est-ce qui fait que vous représentez un danger pour vos proches ?

✉ Un **souvenir** guérisseur.

☣ **Un horla :** Une petite divinité domestique associée à un domaine du foyer, du village ou d'un métier.

Univers : Les *clochards forestiers* sont des vagabonds qui errent dans les bois, en proie à l'alcoolisme et à l'abandon de soi.

✂ ***Résolution :*** *Cela fonctionne à condition que vous deveniez une mauvaise personne ensuite (ou une pire personne que vous n'êtes déjà).*

Nom : Malpertuis

Détail forestier : Mouton, bélier, brebis, agneau

Lieu : Un rêve.

Climat : Brouillard de particules.

✥ **Saynète :** Çà fait plaisir de rencontrer une bonne âme qui se propose de vous servir de guide !

? Question : Qu'est-ce qui fait que vous représentez un danger pour vos ennemis ?

✉ Un **souvenir** qui prend l'eau.

☣ **Un horla :** Un papillon de nuit avec des dizaines d'yeux. Il voit tout, il sait tout.

Univers : Les *chevreugnes* sont des chevreuils à dents de sabre qui savent très bien se défendre.



✂ ***Résolution :*** *joueuse 1 dit qui est lésé,*
joueuse 2 si les risques sont récompensés.

Nom : Cramoisie

Détail forestier : Bouc, chèvre, chevreau

Lieu : Un cauchemar.

Climat : Pluie de poissons ou de grenouilles.

Saynète : L'alliance de la bête et de l'homme.

? Question : En quoi votre vision du monde est-elle différente de celle des autres ?

✉ Un **souvenir** envahi par la forêt.

Un horla : Le changepeau, un être dont la peau change d'apparence et de texture pour se fondre dans la forêt.

Univers : On prétend que les espèces sentientes ne peuvent pas se métisser. Mais il y a des contre-exemples.

✂ ***Résolution :*** *Dites le premier résultat qui vous passe par la tête.*

Nom : Daphnie

Détail forestier : Loup, louve, louveteau

Lieu : Un bunker.

Climat : Pluie de vers, de cloportes ou de mille-pattes.

Saynète : Une cigarette qu'on fait tourner.

? Question : Quel est l'événement qui pourrait avoir une interprétation aussi bien rationnelle que surnaturelle ?

✉ Un **souvenir**-dépotoir.

Un horla : Un enfant psychopathe (en fait un horla échangé) qui pleure sans discontinuer durant sa première année de vie, puis chie dans le lit de leurs parents, torture enfants et animaux, etc, un pur bloc de haine.

Univers : Certains prédateurs se laissent mourir de faim par refus de dévorer des êtres sensibles.

✂ ***Résolution :*** *Il ne se passe rien et c'est terriblement décevant.*

Nom : Hermeline

Détail forestier : Chien, chienne, chiot

Lieu : Montagne, volcan éteint, ou massif forestier.

Climat : Invasion de criquets mangetout.

Saynète : Une émeute paysanne.

? Question : Qui a fait preuve d'une grande ambiguïté ?

✉ Le **souvenir** de quelqu'un d'autre.

Un horla : Le premier mort de l'année qui marche avec une faux, une capuche noire et le chariot des morts.

Univers : Le *sangleloup* est un immense prédateur à corps de sanglier et à tête de loup.

✂ ***Résolution :*** *La personne la plus morale l'emporte.*

Nom : La Chiquaude

Détail forestier : Ours, ourse, ourson

Lieu : Un marais.

Climat : Pluie d'outils agricoles.

Saynète : La vérité est levée sur les intentions des un.e.s et des autres.

? Question : Qu'est-ce qui est en train de pourrir ?

✉ Un **souvenir** moisi.

Un horla : Le bahut noir, un meuble laid et hors d'âge. Il envoûte une personne riche et bien faite, qui fait alors tout pour l'acquérir. Il se nourrit de son énergie vitale et sexuelle, et la possède afin d'agresser les personnes qu'elle aime. Quand on se rend compte du charme, il est bien souvent trop tard, c'est une fois que quelqu'un est mort.

Univers : *Le Vieux* est une altération du nom de Dieu. Certains pensent que Dieu est sénescent, voire mort de vieillesse.

✂ ***Résolution :*** *La personne la moins morale l'emporte.*

Nom : Jean-Pleutre

Détail forestier : Glouton

Lieu : Une grotte.

Climat : Pluie d'oiseaux.

Saynète : Quelqu'un qui garde ses souvenirs dans ses cheveux.

? Question : Pourquoi les choses vont dégénérer de façon sauvage ?

✉ Un **souvenir** poussiéreux.

Un **horla** qui se transforme en nourriture.
Si on le mange, il nous possède.

Univers : *Jésus-Cuit* (tout-bouillant) est une altération du nom de Jésus. Les gens pensent que Jésus a été bouilli dans une marmite afin de recueillir ses os sacrés, avant qu'il monte au ciel.

✂ ***Résolution :*** *La personne la plus experte l'emporte.*

Nom : Croûteline

Détail forestier : Chat sauvage

Lieu : Des mégalithes.

Climat : Pluie horizontale.

Saynète : Un arbre très ancien à abattre.

? Question : À qui faut-il faire confiance ?

✉ Un **souvenir** qui s'effrite.

Un horla : Une araignée géante qui capture ses proies pour leur voler de la mémoire.

Univers : *L'Esprit-Chou* est une altération du terme d'Esprit-Sain. Les gens pensent que les êtres et les choses qui sentent le chou ont une odeur de sainteté.



✂ ***Résolution :*** *La personne la moins douée l'emporte.*

👪 **Nom :** Hortebise

🍃 **Détail forestier :** Lynx

➶ **Lieu :** Un chaos rocheux.

⛈ **Climat :** Pluie de pus.

❖ **Saynète :** Quelqu'un veut tuer son proche pour s'endurcir.

? Question : De qui faut-il se méfier ?

✉ Un **souvenir** en noir et blanc.

☣ Un **horla :** Furfur, un cerf noir aux bois en ronces, qui se tient debout et porte des ailes de chauve-souris, ancien dieu protecteur devenu maléfique, qui déteste les humains.

🔔 **Univers :** Le terme de *mur végétal* désigne l'effet de l'épaisseur de la forêt qui obstrue toute image, tout odeur et tout son. Un refuge, une frontière, une terreur.

✂ ***Résolution : La joueuse la plus expérimentée l'emporte.***

👪 **Nom :** Raboliot

🍃 **Détail forestier :** Renard, renarde, renardeau

➶ **Lieu :** La forêt mentale (reflet de notre inconscient).

⛈ **Climat :** Tempête de déchets.

❖ **Saynète :** Des voix dans la tête.

? Question : En quoi êtes-vous en train de vous transformer ?

✉ Un **souvenir** qui s'effondre.

☣ **Un horla :** Un monstre imaginé par un petit enfant pour le protéger et qui peut prendre des initiatives terribles.

🔔 **Univers :** *L'ivresse des tréfonds* désigne les crises de malaise, de folie ou d'hallucination qui touche les personnes qui se sont trop profondément enfoncées dans la forêt.

✂ ***Résolution :*** *La joueuse la moins expérimentée l'emporte.*

👪 **Nom :** Fanchetrouille

🍃 **Détail forestier :** Blaireau

➶ **Lieu :** Vallée ou combe (petite vallée).

⛈ **Climat :** Pluie ré-évolutionniste, bouleversant les règnes animaux et végétaux sur son passage.

❖ **Saynète :** Un bébé découvert entre les racines.

? Question : Quel souvenir crucial êtes-vous en train de perdre ?

✉ Un **souvenir** flou.

☣ **Un horla :** Une créature séduisante et sans cœur avec un corset de branches, des cheveux de feuilles et des lèvres en insecte.

🔔 **Univers :** Les *fantômes mémoriels* sont des horlas générés par des souvenirs obsédants.

✂ ***Résolution :*** *Quelque chose d'affreux se produit.*

👪 **Nom :** Capitaine Brochet

🍃 **Détail forestier :** Belette

➶ **Lieu :** Une tour.

⛈ **Climat :** Une grande migration d'animaux.

❖ **Saynète :** Une personne prisonnière d'un arbre.

? Question : Quel blasphème a été commis et quelles seront les conséquences ?

✉ Un **souvenir** obsédant.

☣ **Un horla :** La Reine des Aulnes, une fée-végétale à bois de cerf qui attire les enfants pour les soustraire à la néfaste « civilisation » et les transformer peu à peu...

🔔 **Univers :** *L'appel de la forêt* est un phénomène qui pousse humains et animaux à s'enfoncer dans la forêt sans revenir.

✂ ***Résolution :*** *Quelque chose de sublime se produit.*

👪 **Nom :** Teurgoule

🍃 **Détail forestier :** Putois

➶ **Lieu :** Un endroit qui semble familier.

⛈ **Climat :** Le vent est si fort que beaucoup de choses s'envolent, qui ne devraient pas.

❖ **Saynète :** Une carte rendue obsolète par la forêt.

? Question : Qu'y a-t-il sous l'humus ?

✉ Un **souvenir** fusionné avec le présent.

☣ **Un horla :** Le « siffleur » se fait remarquer des humains (une fois par an ou plus rarement encore) par un sifflement dont on ignore s'il s'agit de celui d'un oiseau, d'un humain ou d'un appeau. On peut éventuellement le rencontrer sous la forme d'une silhouette humaine.

🔔 **Univers :** Une communauté peut avoir un *animal tutélaire*, qui la protège, mais peut aussi la punir.

✂ ***Résolution :*** *Quelque chose de juste se produit.*

👪 **Nom :** Hurlevent

🍃 **Détail forestier :** Hérisson

➶ **Lieu :** Une vie alternative.

⛈ **Climat :** Le jour où les maisons pourrissent.

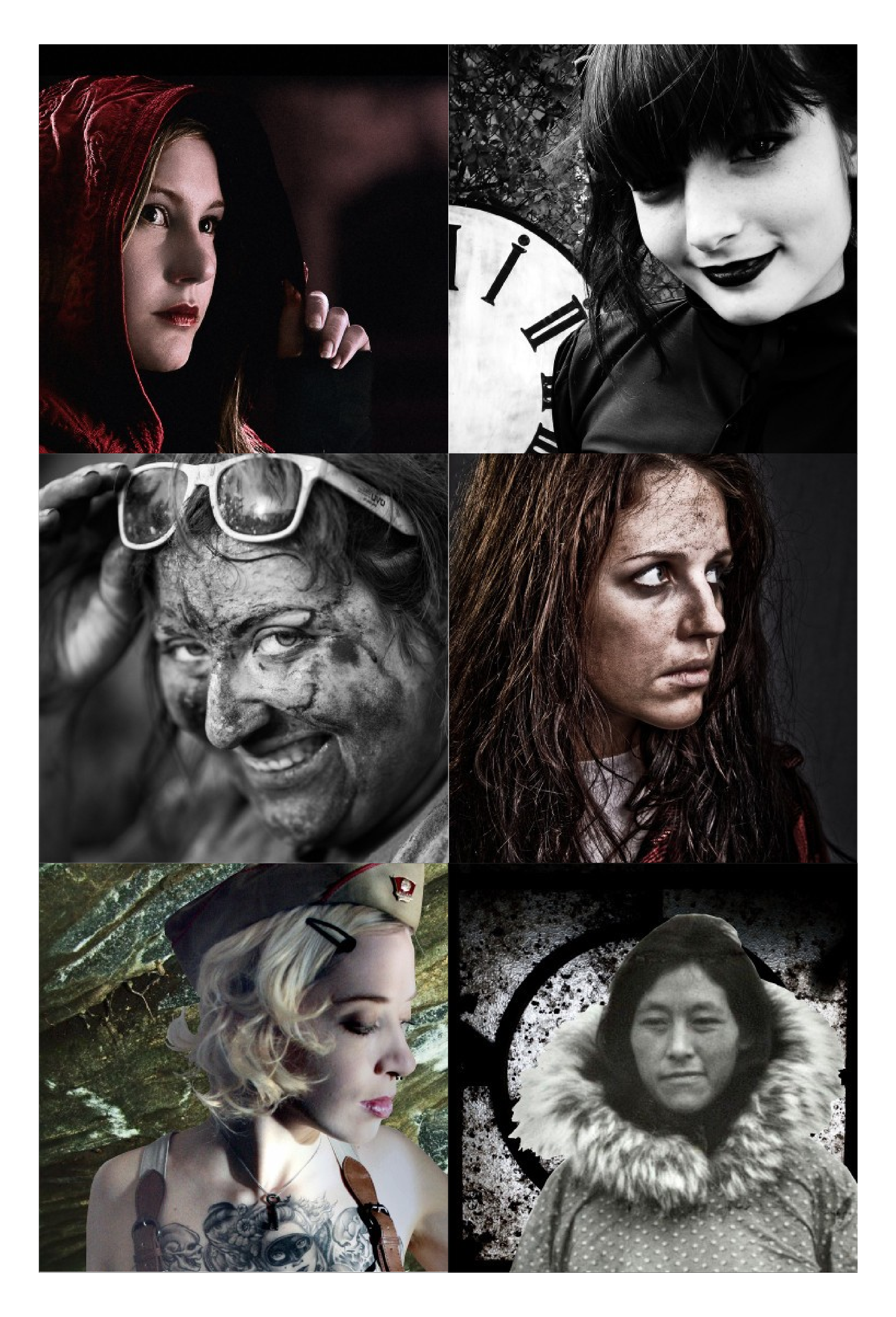
❖ **Saynète :** Cette personne qui pense avoir une divinité pour elle toute seule.

? Question : Quel mystère recèle cet arbre ?

✉ Un **souvenir** ultra-détaillé.

☣ **Un horla :** La glaise se nourrit de votre énergie spirituelle, vous force à manger beaucoup, ajourner vos projets, dormir, déprimer... Elle ne se nourrit pas de nutriments (donc vous faites de la graisse), mais de votre volonté et de votre joie de vivre.

🔔 **Univers :** On appelle *enclaves* les communautés humaines, généralement très isolées les unes des autres, et peu peuplées.



✂ ***Résolution :*** *Quelque chose d'injuste se produit.*

Nom : Cachemitre

Détail forestier : Mulot

Lieu : Un sous-sol ou un terrier.

Climat : Pluie d'oubli.

✥ **Saynète :** Le destin essaie de vous envoyer un message.

? Question : Qu'est-ce qui vous donne de l'espoir ?

✉ Un **souvenir** de vie quotidienne.

☣ **Un horla :** La dame blanche. Ce fantôme demande de l'aide aux voyageurs mais peut les conduire à un sort funeste si on ne comprend pas comment lui faire oublier sa vie d'avant.

Univers : Il y a *choc en retour* quand un envoûtement échoue ou que la cible a une volonté ou une foi trop forte. Le sort retourne alors à son lanceur.

✂ ***Résolution :*** *Quelque chose d'absurde se produit.*

Nom : Claquedent

Détail forestier : Taupe

Lieu : Une demeure hantée.

Climat : Le jour où tout est en noir et blanc.

✥ **Saynète :** Une beauté qui cache ses tentacules végétaux.

? Question : Pour qui ou quoi êtes-vous prête(s) à vous battre ?

✉ Un **souvenir** routinier.

☣ Un **horla :** Le cerf aux bois porteurs de chandelles. Il peut guider les égarés comme les perdre à jamais.

Univers : La *triangulation* désigne l'opération que pratiquent les sorciers sur un fusible (animal, végétal, humain) qui absorbera le choc en retour de leurs sorts ratés ou contrés.

✂ ***Résolution :*** *Quelque chose de froidement logique se produit.*

Nom : Chassepot

Détail forestier : Écureuil

Lieu : Cimetière ou ossuaire.

Climat : Le jour où les rivières sont empoisonnées, seuls les horlas peuvent y boire.

✥ **Saynète :** Un horla qui vit dans un gland.

? Question : Quel est ce mystère qui vous obsède ?

✉ Le **souvenir** d'un rituel

☣ Un **horla** dont tout le monde a déjà entendu parler, mais que personne n'a jamais vu.

Univers : Les *varous* sont des loups sentients qui peuvent se tenir sur deux ou quatre pattes. Ils sont solitaires, pratiquent la sorcellerie, et peuvent parler l'humain et la langue putride.

✂ ***Résolution :*** *Pour remporter l'issue, il y a un prix à payer.*

Nom : Saint-Cul

Détail forestier : Souris, rat

Lieu : Un lieu sacré.

Climat : Vague de silence.

✥ **Saynète :** Une personne enfreint la morale.

? Question : Quel rêve vous hante ?

✉ Un **souvenir** héroïque.

☣ **Un horla :** Un escargot géant mangeur d'hommes.

Univers : Les *goupils* sont des renards sentients, mnésiques, quadrupèdes ou humanoïdes. Ils parlent l'humain et la langue putride, sont les vassaux des grours (des ours sentients qu'ils manipulent), et peuvent parler dans la tête d'un autre être sentient (son jumeau) tant que celui-ci est en vie (puis ils peuvent se jumeler avec quelqu'un d'autre).

✂ ***Résolution :*** *Les ennemis se réconcilient.*

Nom : Xaintrailles

Détail forestier : Loutre, ragondin

Lieu : Une vision de son destin fatal.

Climat : Pluie d'échardes, bourrasques d'écorce, tempête de bois.

✥ **Saynète :** Une incroyable sensation de déjà-vu.

? Question : Qui est votre ennemi intime ?

✉ Un **souvenir** minable.

☣ **Un horla :** Le Bonhomme Douleur accompagne les blessés et grandit à mesure que leur état s'empire.

Univers : Les *grours* sont des ours sentients, amnésiques, quadrupèdes ou bipèdes. Ils parlent l'humain et la langue putride, et avec leurs vassaux les goupils (des renards sentients), la plupart sont en guerre contre les humains (on parle de guerre des grours). Une fois dans sa vie, un grours peut étreindre un humain pour le transformer en grours.

✂ ***Résolution :*** *Les amis se divisent.*

Nom : Pissenlitre

Détail forestier : Arbre

Lieu : Une vision de sa quête accomplie.

Climat : Pluie toxique ou contaminée.

✥ **Saynète :** Une personne mendie des souvenirs.

? Question : Qui est votre âme sœur ?

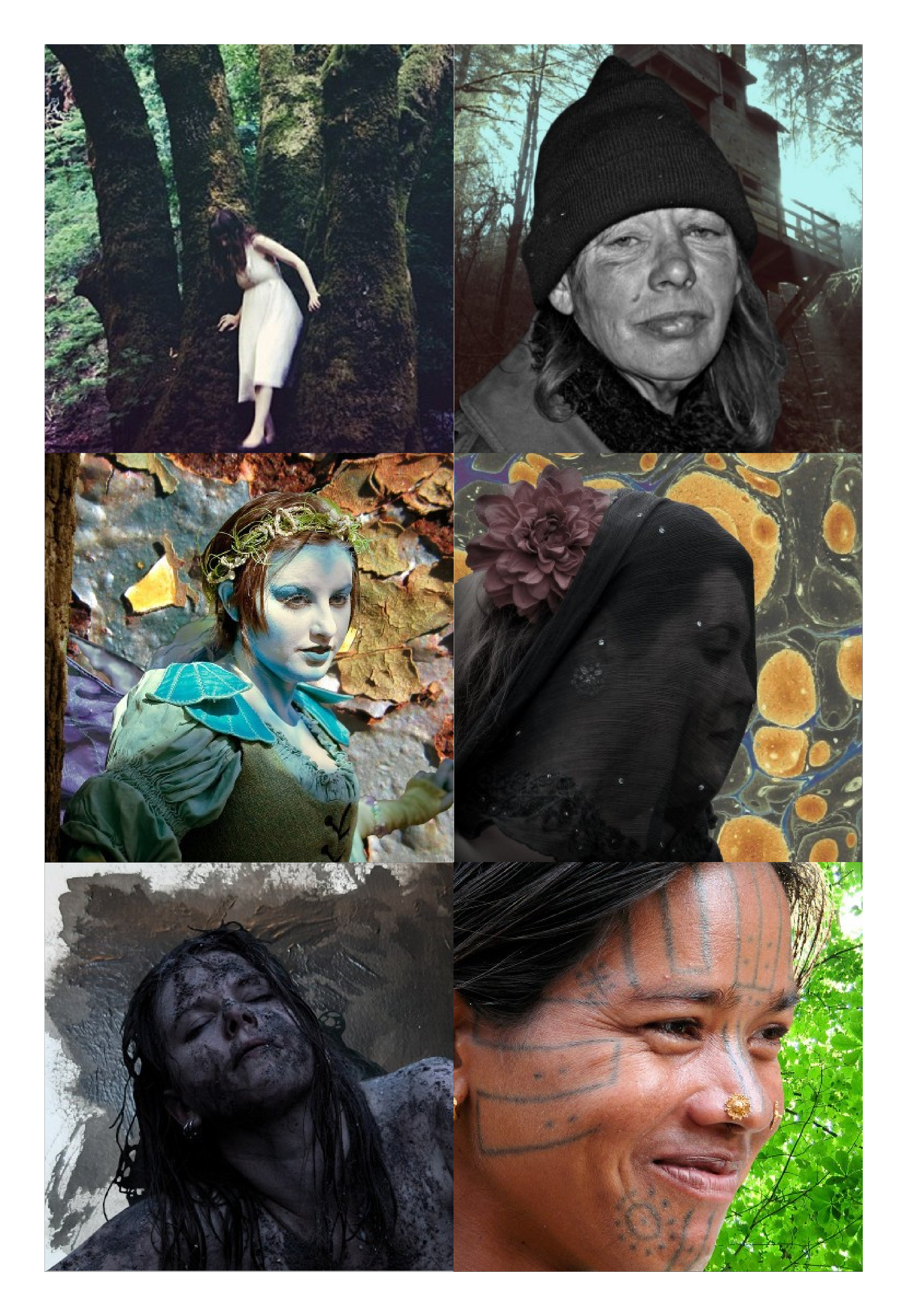
✉ Un **souvenir** qui fout tout par terre.

☣ **Un horla :** Un arbre sur lequel poussent des têtes pleurantes, méchantes ou doucereuses.

Univers : Les *Corax* sont des changeformes hommes-corbeaux. Ils peuvent aussi prendre une forme d'humain à tête de corbeau. Ils vivent dix ans (leur croissance sous forme humaine est accélérée). Ils sont mnésiques et naissent avec la mémoire de leurs deux parents et de leurs ancêtres.


SUM
MER
VIBES

✂ ***Résolution :*** *Un bricolage improbable permet de résoudre la situation.* **Nom :** Hurepoix **Détail forestier :** Souche, tronc **Lieu :** Les chemins de désir. **Climat :** Pluie contaminée. **Saynète :** Une personne de votre passé vient vous demander des comptes. **? Question :** La famille, est-ce important pour vous ? Un **souvenir** qui remet les choses en perspective. **Un horla :** L'arbre à oreilles, il entend les ragots et les soupirs que le vent colporte et les cris des somnambules et il s'en nourrit. **Univers :** On appelle *amnésiques* les personnes ou espèces frappées par l'oubli et *mnésiques* les personnes ou espèces non concernées par l'oubli.	✂ ***Résolution :*** *La victoire consume un de vos souvenirs.* **Nom :** Gueulechâtre **Détail forestier :** Pousse, bourgeon, bouture **Lieu :** La tanière d'une divinité horla. **Climat :** Des arbres poussent avec fracas sur les chemins, dans les champs, dans les maisons. **Saynète :** Tout le monde est perdu dans cette forêt sauf la personne habituellement la moins à l'aise. **? Question :** Qu'est-ce qui vous poursuit ? Un **souvenir** contradictoire. **Un horla :** Une grande chauve-souris à tête de cheval. **Univers :** Les *Masques d'Or* sont les rares survivants de l'espèce des Néandertal. Ils profitent de leur ressemblance avec les humains pour vivre clandestinement parmi eux. Ils ont des pouvoirs psychiques et utilisent des masques d'or pour se reconnaître entre eux.
✂ ***Résolution :*** *Vous connaissez en même temps une défaite et un flash-back.* **Nom :** Crèvecœur **Détail forestier :** Chêne **Lieu :** Une réminiscence de l'Âge d'Or. **Climat :** Des objets familiers poussent dans les arbres. **Saynète :** Une personne veut vous vendre l'accessoire indispensable pour un long voyage. **? Question :** Que poursuivez-vous ? Un **souvenir**-Picasso. **Un horla :** L'ogre qui vient manger les petits enfants qui refusent de manger leur soupe. **Univers :** Un *objet mémoriel* est un objet à valeur sentimentale qui contient un souvenir. Certains artisans sont capables d'en fabriquer. Ils sont précieux pour les amnésiques et peuvent servir de monnaie.	✂ ***Résolution :*** *Vous gardez des stigmates de cette action.* **Nom :** Narcose **Détail forestier :** Bouleau **Lieu :** Nulle part. **Climat :** Les arbres tombent comme des mouches. **Saynète :** Difficile de savoir si on est dans la réalité ou dans les forêts limbiques. **? Question :** Quelle est votre quête la plus ardente ? Un faux **souvenir**. **Un horla :** Le Rorchat, un chat sauvage au pelage de tâches d'encre. Si on le touche, son encre rentre et vous et redonne des souvenirs… mais pas forcément les meilleurs. **Univers :** Certains horlas se font passer pour humains en mimant leurs comportements sociaux.
✂ ***Résolution :*** *Vous reconsidérez les choses sous un nouvel angle.* **Nom :** Astrale **Détail forestier :** Sapin **Lieu :** Un vestige hi-tech. **Climat :** Vent de ragots. **Saynète :** Un bûcheron aimable et une bûcheronne rustre. **? Question :** En quoi vos peurs se concrétisent-elles ? Un **souvenir** implanté. **Un horla :** Un homme avec une peau de hérisson, il sait comment rompre l'enchantement (toutes les nuits il pose sa peau de hérisson au sol, et il faut la brûler dans le feu) mais ne le révélera qu'aux justes. Les fourbes, il les meurtrira de ses piquants. **Univers :** Il existe un manuel de conversation, équivalent d'un test de Turing, pour détecter les horlas.	✂ ***Résolution :*** *Vous obtenez une aide imprévue.* **Nom :** Euthanasia **Détail forestier :** Orme **Lieu :** Une usine ou une centrale à l'abandon. **Climat :** Nuages verts et jaunes. **Saynète :** Des enfants qui ont l'air plus aptes à la survie que vous. **? Question :** De quoi faut-il se cacher ? Une imitation de **souvenir**. **Un horla :** Des chats-hibous : ces créatures perchées dans les arbres adorent les farces et les moqueries. **Univers :** Les *forêts limbiques* sont le domaine des morts, des rêves et des horlas. On y accède par certains passages, par exemple des arbres creux. L'atmosphère y est étrange (vision en négatif ou en noir et blanc, absence de température). Les lois de l'espace et du temps n'y sont pas respectées. Les forêts limbiques sont de dangereux raccourcis.



✂ **Résolution :** *Vous subissez une entrave imprévue.*

👪 **Nom :** Amnesia

🍃 **Détail forestier :** Saule

➶ **Lieu :** Une architecture animale.

⛈ **Climat :** Nuage semblables à du vomi ou du pus.

✥ **Saynète :** Un animal avec un comportement très humain.

? Question : Qu'est-ce que la nécessité vous pousse à faire ?

✉ Un **souvenir** qui fait voir les choses sous un autre angle.

☣ **Un horla :** Des fantômes de femmes mortes en couche qui dévorent les entrailles des gens qui leur rappellent leurs oppresseurs.

🔔 **Univers :** Certains horlas qui mangent les déchets sont capturés pour devenir des esclaves domestiques.

✂ **Résolution :** *La relation entre deux êtres s'approfondit.*

👪 **Nom :** Janvier

🍃 **Détail forestier :** Lianes grimpantes

➶ **Lieu :** Un dépotoir.

⛈ **Climat :** Ciel bas et lourd comme un couvercle.

✥ **Saynète :** Une merde qui se transforme en fleur.

? Question : Que vous apprêtez-vous à mendier ?

✉ Un **souvenir**-madeleine de Proust.

☣ **Un horla :** Le loup-berger. Il se présente à l'entrée des villages sous la forme d'un berger humain et demande l'asile pour son troupeau de moutons. Si on le laisse rentrer, les moutons deviennent des loups et dévorent les habitants.

🔔 **Univers :** Certains enfants sont créés avec maladresse par des horlas, difformes, aberrants ou au mieux frisant la vallée de l'étrange.

✂ **Résolution :** *Vous avez besoin d'aide.*

👪 **Nom :** Lantier

🍃 **Détail forestier :** Lianes rampantes

➶ **Lieu :** Une champignonnière hallucinogène.

⛈ **Climat :** Les oiseaux pourrissent dans le ciel.

✥ **Saynète :** Une personne qui offre un service bien particulier.

? Question : Vous êtes sur le point d'avoir un flash-back. Quel va être le prix à payer ?

✉ Un **souvenir** d'abondance.

☣ **Un horla :** Une personne très ordinaire qui se comporte de façon monstrueuse.

🔔 **Univers :** Les *maletronches* sont des humains touchés à la naissance ou plus tard par des mutations physiques ou psychologiques, dues à la radioactivité ou à l'emprise.

✂ **Résolution :** *Vous réalisez que votre action était vaine.*

👪 **Nom :** Léliane

🍃 **Détail forestier :** Bosquet, maquis

➶ **Lieu :** La carcasse d'un véhicule géant.

⛈ **Climat :** Flocons de papiers-mémoire.

✥ **Saynète :** Une partie de « la loi du destin », un jeu de rôle sans dé où les personnages peuvent accomplir des choses importantes, à condition d'en payer le prix.

? Question : Dans quel lieu étrange vous perdez-vous ?

✉ Un **souvenir** de pénurie.

☣ **Un horla :** Le chat copieur ; un chat sauvage qui envie votre vie. Il commence par singer vos manières, porte vos habits, exerce votre métier. À la fin, il usurpe votre vie entière et vous perdez votre identité.

🔔 **Univers :** Les *turbides* sont des changeformes ratés qui ne contrôlent pas leurs transformations.

✂ **Résolution :** *Vous changez d'avis.*

👪 **Nom :** Yvette Trognechou

🍃 **Détail forestier :** Aubépine

➶ **Lieu :** Les forêts profondes : la part des forêts limbiques la plus cauchemardesque, abyssale et éloignée de la réalité, quasiment sans espoir de retour.

⛈ **Climat :** Pluie de réminiscence.

✥ **Saynète :** Un jeu fabriqué avec du bois, des feuilles et des noisettes.

? Question : En quoi vos souvenirs intéressent quelqu'un ?

✉ Un **souvenir** d'oubli.

☣ **Un horla :** Des boules de glu jaune qui peuvent tomber des arbres ou étendre des tentacules, s'animer n'importe où et bloquer le passage.

🔔 **Univers :** Certains prédicateurs ont réussi à évangéliser des horlas (ou sont morts en essayant).

✂ **Résolution :** *Tout le monde s'en sort bien.*

👪 **Nom :** Gorge

🍃 **Détail forestier :** Bruyère

➶ **Lieu :** Une forêt de sacs plastiques.

⛈ **Climat :** Grêle.

✥ **Saynète :** Apprendre un tour à un animal de la forêt.

? Question : Quel pacte avez-vous scellé avec un souvenir précieux en gage ?

✉ Un **souvenir** heureux.

☣ **Un horla :** Un serpent rouge constricteur si long qu'on n'y voit ni la tête ni la queue.

🔔 **Univers :** Les *horsains* sont des humains tellement atteints par l'emprise ou l'égrégore qu'ils deviennent des horlas.



***Résolution :** Cela finit mal pour tout le monde.*

Nom : Huldegarde

Détail forestier : Plante

Lieu : Une mangrove ou autre forêt engloutie.

Climat : Le temps s'arrête sauf pour les personnages.

Saynète : Quelqu'un refuse de manger de la viande.

? Question : Quel reliquat de l'âge d'or refait surface ?

Un **souvenir** malheureux.

Un horla : Des ronces géantes, si on coupe une épine, elle repousse deux fois plus grande à la vitesse d'une épée lancée avec force.

Univers : Les *stryges* sont des genres de Corax, en fait ce sont de simples corbeaux qui peuvent se transformer en humains qui ne sont pas doués de langage et ne font que des actions simples.

***Résolution :** Le résultat défie les pronostics.*

Nom : Pissemouillé

Détail forestier : Arbuste

Lieu : Une aberration organique.

Climat : Bombardement de radiations mémorielles, change les souvenirs des gens, parfois même leur passé.

Saynète : Ici, on n'aime pas les gens qui restent sobres.

? Question : Qu'est-ce qui est en train de pousser partout ?

Un **souvenir** interactif.

Un horla : Une silhouette noire qui court dans la forêt.

Univers : La *sarcomantie* est l'art de manipuler les chairs grâce à un liquide qui rend la peau malléable le temps qu'on la façonne. Les sarcomantiens se mêlent de chirurgie, de sorcellerie, de mnémomancie, de religion ou de torture, selon leurs affinités.

***Résolution :** Un soudain flash-back vous fait changer d'avis.*

Nom : Toxoplasmo

Détail forestier : Ronces

Lieu : Une vasière.

Climat : Le gel est si fort qu'il transforme en pierre.

Saynète : Les déchets des uns sont les trésors des autres.

? Question : Est-ce des étranger(e)s dont il faut avoir le plus peur ?

Un **souvenir** à rejouer.

Un horla : Des arbres avec des branches vivantes comme des tentacules.

Univers : La *sorcellerie* est l'art de manipuler l'emprise et l'égrégore. Elle se pratique instinctivement ou au terme d'un apprentissage. Un sorcier n'est jamais complètement maître des effets de sa magie. L'emprise et l'égrégore le manipulent en retour, altérant son corps et son esprit.

***Résolution :** Une curieuse sensation de déjà-vu vous amène à reconsidérer les choses.*

Nom : Véroline

Détail forestier : Orties

Lieu : Une cabane en plastique pour enfant.

Climat : Tous les horlas connaissent la vérité sur la vie des personnages.

Saynète : Une confidence avant de dormir.

? Question : Envers qui commencez-vous étonnamment à ressentir de l'amour ?

Un **souvenir** énigmatique.

Un horla : Des chats noirs qui suivent les promeneurs à la trace dans la forêt.

Univers : Les *animaux sorciers* sont des animaux, pas forcément plus intelligents que d'autres, qui ont des dons de magie noire.

***Résolution :** Il ne se passe rien.*

Nom : Chandelours

Détail forestier : Fleur

Lieu : Un camp de réfugié.e.s.

Climat : Froid craquelant.

Saynète : Quelqu'un trop humain pour être honnête.

? Question : Envers qui commencez-vous étonnamment à ressentir de la haine ?

Un **souvenir** où enquêter.

Un horla : Du sel blanc qui tue toute vie sur son passage.

Univers : Une *noctohyène* est un mammifère à peau noire, gracile, à longues pattes. Sa tête canine se termine par un long tube élastique. Sa mâchoire tubulaire aspire la chair et broie les os avec ses dents plates et la force de succion. C'est un charognard mais elle peut s'en prendre aux vivants si elle est affamée ou dressée pour ça.

***Résolution :** Un horla intervient.*

Nom : Margaude

Détail forestier : Rose

Lieu : Un bivouac abandonné.

Climat : Ondes de dislocation.

Saynète : Un souvenir vous revient comme une pomme qui vous tomberait sur la tête.

? Question : Quelle est cette présence primale qui rampe aux alentours ?

Un **souvenir** partagé.

Un horla : Une araignée-ganglion, arachnide jaune et boursouflé dont la morsure provoque la folie.

Univers : Le *singe mugwump* est un immense singe paresseux qui s'accroche aux arbres à seringues. Il s'attaque aux personnes isolées, leur ouvre le crâne avec ses griffes et aspire leur cerveau pour se droguer.



✂ **Résolution :** *C'est une réussite ; était-ce parce que vous avez été à la hauteur ou était-ce parce que c'était délibérément facile ?*

👪 **Nom :** Germinie

🍃 **Détail forestier :** Orchidée

➶ **Lieu :** Une forêt gangrenée par l'emprise.

⛈ **Climat :** Vagues de pourrissement.

✥ **Saynète :** Au tour de la personne la plus froussarde de monter la garde.

? Question : D'où vient cette sensation de déjà-vu ?

✉ Un **souvenir** qui intéresserait beaucoup quelqu'un d'autre.

☣ **Un horla :** La mycose métaphorique vit sous le sol de la forêt et fait pousser des objets en lien avec la trace émotionnelle des environs.

♁ **Univers :** Un *voult* (ou dagyde, ou fétiche) est un objet (une poupée, un cœur, du bois...) qui symbolise l'être ou la chose ciblée par un envoûtement.

✂ **Résolution :** *Vous pouvez réussir mais votre action aura des répercussions surnaturelles à long terme.*

👪 **Nom :** Germinal

🍃 **Détail forestier :** Pétales

➶ **Lieu :** Une forêt gorgée d'égrégore.

⛈ **Climat :** Tempête de bruit.

✥ **Saynète :** Un animal vraiment mignon.

? Question : En quoi se comporte-t-on comme une caricature des gens de l'Âge d'Or ?

✉ Un **souvenir** qui pourrait choquer quelqu'un d'autre.

☣ **Un horla :** L'enfant-chardon. Aussi innocent que piquant.

♁ **Univers :** *Shub-Niggurath* est une entité mythologique monstrueuse, masse d'yeux, de sabots, de bouches et de mamelles, associée à la nature, la fertilité et la dégénérescence. Elle règne sur Millevaux, terrée sous l'humus. La plupart des humains ignorent son existence.

✂ **Résolution :** *Vous réussissez mais vous vous prenez un choc qui vous fait oublier une chose importante.*

👪 **Nom :** Pustelle

🍃 **Détail forestier :** Fruit

➶ **Lieu :** Un village aux mœurs étranges.

⛈ **Climat :** Le grand pardon. Chacun.e doit pardonner définitivement une offense qu'un.e autre lui a faite.

✥ **Saynète :** Un animal vous vient en aide.

? Question : Qui a un côté animal ou non-humain ?

✉ Le **souvenir** d'une conversation anodine.

☣ **Un horla :** Le nain jaune. Facétieux, un peu alchimiste, un peu fou, toujours capricieux. Le nain jaune peut être un allié précieux comme une menace terrible.

♁ **Univers :** Les *Déités Horlas* sont des horlas qui concentrent beaucoup d'emprise et d'égrégore, ce qui leur accorde une nature presque divine.

✂ **Résolution :** *C'est un échec ; était-ce parce que même le meilleur n'aurait pas pu réussir, ou était-ce parce que vous n'avez pas été à la hauteur ?*

👪 **Nom :** Tourtetrogne

🍃 **Détail forestier :** Châtaigne

➶ **Lieu :** Un lieu de légende.

⛈ **Climat :** Le jour ivre ; tout le monde se saoule à mort du matin jusqu'à la prochaine aube.

✥ **Saynète :** Ce rapport de mission d'éclairage va changer la donne.

? Question : Quel est le pire scénario que vous pourriez envisager ?

✉ Le **souvenir** d'une conversation cruciale.

☣ **Un horla :** Le troll sous le pont. C'est dangereux de traverser les ponts sans bien regarder autour de soi.

♁ **Univers :** Les *catholoques* sont des chrétiens en expansion. Ils luttent contre les horlas, mais ces derniers ont infiltré leur clergé.

✂ **Résolution :** *Le couvert de la forêt empêche de voir ce qui se passe vraiment.*

👪 **Nom :** Sourdoreille

🍃 **Détail forestier :** Pomme de pin

➶ **Lieu :** Un chantier de chemin de fer.

⛈ **Climat :** Le temps sonne faux ; toutes les apparences semblent trompeuses.

✥ **Saynète :** Creusons un trou, il en ressortira toujours quelque chose.

? Question : Comment faites-vous pour ne pas céder à la paranoïa ?

✉ Un **souvenir** où on avait une autre forme.

☣ **Un horla :** L'araignée du soir. Elle apporte l'espoir aux personnes qui ont sa faveur. À celles qui leur déplaît, elle apparaît le matin.

♁ **Univers :** Les *hérésies orphelines* sont des hérésies chrétiennes étranges, pratiquées par peu de personnes, parfois une seule.

✂ **Résolution :** *Vous reprenez conscience quelque temps plus tard, sans vous rappeler ce qui s'est passé.*

👪 **Nom :** Chevrotte

🍃 **Détail forestier :** Baies

➶ **Lieu :** La voie déchue (vestige d'une autoroute).

⛈ **Climat :** Les arbres prennent des formes de crabe, de champignon, de tortue et d'autres choses.

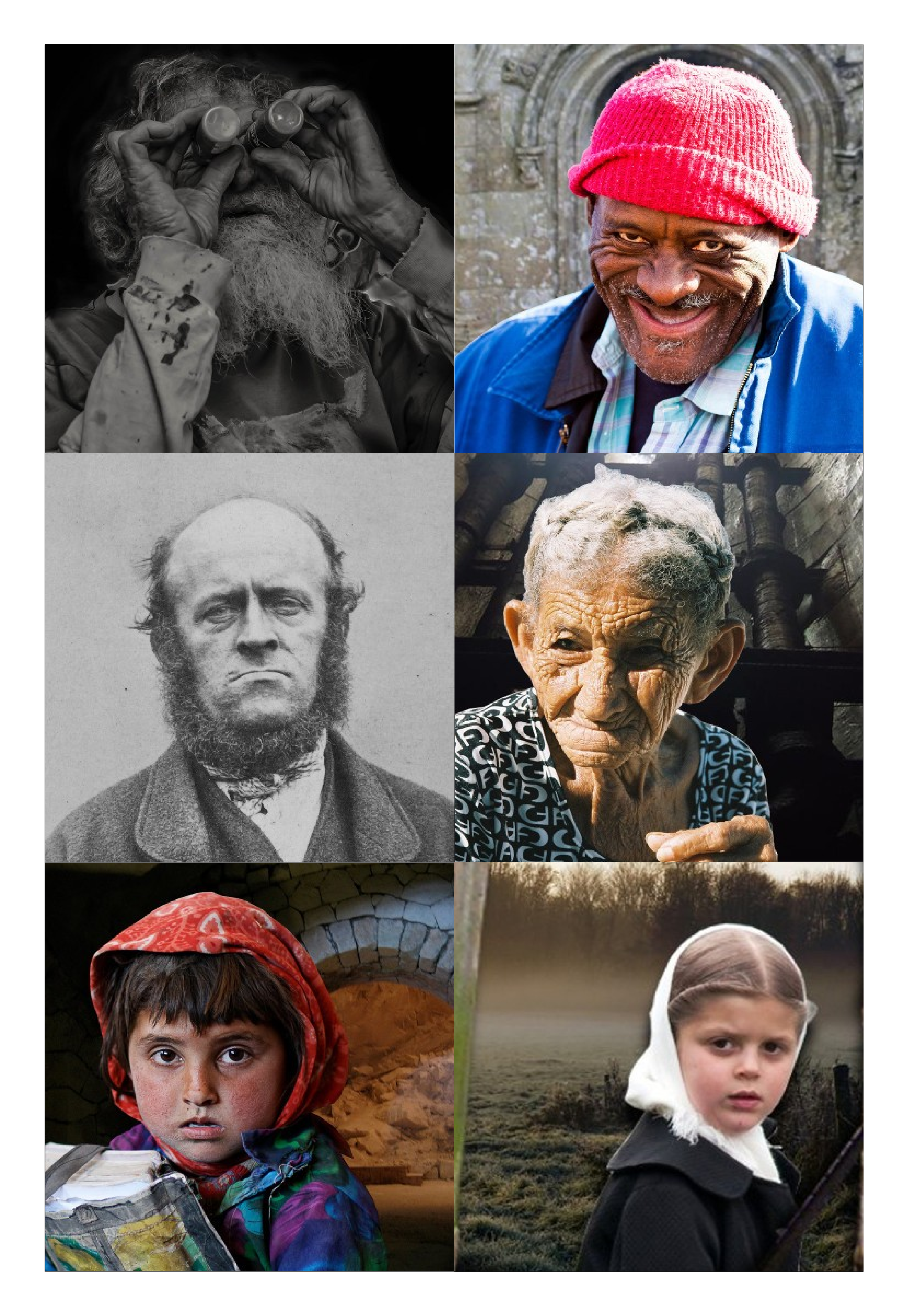
✥ **Saynète :** En trébuchant dans les racines, on se fait très mal et on fait une curieuse découverte.

? Question : Avez-vous confiance dans la forêt ou non ?

✉ Un **souvenir** d'enfance.

☣ **Un horla :** Le sanglier rieur. Il piétine tout sur son passage en poussant un horrible rire nerveux.

♁ **Univers :** La *Caste des Veilleurs* est une société secrète de personnes luttant contre les horlas.



Résolution : *Vous ne vous rappelez plus pourquoi vous vouliez faire ça.*

Nom : Scarabouse

Détail forestier : Branches

Lieu : Un gigantesque pont envahi par la rouille et la végétation.

Climat : Échos de l'Âge d'Or.

Saynète : Quelqu'un vous a volé quelque chose et ce n'était pas par hasard.

? Question : Quelles odeurs charrie le vent ?

Un **souvenir** de toute petite enfance.

Un horla : La mouche qui rote. Minuscule et mal élevée, elle apporte la maladie.

Univers : Les *reliques* sont des objets plus ou moins abîmés datant de l'Âge d'Or. Certains sont encore miraculeusement en état de marche. Ils font l'objet de collectes, voire d'un culte.

Résolution : *L'action s'enlise.*

Nom : Ratiboise

Détail forestier : Rejets, stolons, rhizomes

Lieu : Une mine de déchets.

Climat : Le jour de la grande mue ; tous les oiseaux changent de plumage, les plumes recouvrent tout.

Saynète : Des personnes remettent leur destin entre vos mains.

? Question : Qu'est-ce qui vous met les larmes aux yeux ?

Un **souvenir** inventé.

Un horla : Le cygne noir. Quand il apparaît, c'est pour détourner l'attention de ce qui est vraiment important.

Univers : *L'Âge d'Or* est une période historique avant l'apocalypse. Certains pensent que Millevaux a toujours été ainsi et donc qu'il n'y a eu ni d'apocalypse ni d'Âge d'Or.

Résolution : *Vous agissez de façon vraiment bestiale.*

Nom : Juliotte

Détail forestier : Feuille

Lieu : Un pont ferroviaire.

Climat : Une nuit qui n'en finit pas, domaine de la lune, des loups et des sorts.

Saynète : Un comptine bizarre pour lutter contre l'oubli.

? Question : De quoi manquez-vous le plus ?

Un **souvenir** fantasmé.

Un horla : Des arbres qui ressemblent à des mains géantes.

Univers : Le *Mur de la Honte* est une muraille gigantesque et réputée infranchissable qui entoure Millevaux. Certains prétendent qu'il existe un monde au-delà : l'Extérieur.

Résolution : *Vous oubliez de prendre en compte un facteur très important.*

Nom : Ravage

Détail forestier : Feuilles mortes, branches mortes, arbres morts

Lieu : Un chemin de planches dans la bouillasse.

Climat : Mort massive d'animaux.

Saynète : Un sourire au pire moment.

? Question : Combien de temps vous reste-t-il à vivre ?

Un **souvenir** intime.

Des **horlas** mêlés à la populace humaine qui cachent leurs visages ou leurs corps sous des capuches.

Univers : Les *Khlystys* (ou Flagellants) sont les adeptes d'une secte russe orthodoxe. Ils considèrent la débauche, la transe et la recherche du mal comme une sorte d'étape purificatrice sur le chemin de la rédemption.

Résolution : *Une action agressive connaît une issue pacifique ou inversement.*

Nom : Brameloup

Détail forestier : Épines

Lieu : Un portique écotaxe.

Climat : La pluie part de l'humus et monte vers le ciel. Cela peut conduire à des inondations.

Saynète : Des yeux aperçus dans les fourrés.

? Question : Avez-vous confiance dans la ou les communautés ?

Un **souvenir** de foule.

Un horla : Le diable. Il se cache dans une bouteille, il vous conseille derrière votre épaule, il vous serre la main.

Univers : La *gastromancie* est la magie de la cuisine. Elle consiste à envoûter des personnes en leur faisant manger des plats particuliers.

Résolution : *Les choses se passent comme on vous l'avait prédit.*

Nom : Martre

Détail forestier : Écorce

Lieu : Un Spomenik (monument d'art abstrait en l'honneur des résistances au fascisme).

Climat : Un jour qui n'en finit pas, domaine du soleil, de la chaleur et des hallucinations.

Saynète : Un air de guitare qui déclenche des réminiscences.

? Question : Pourquoi faut-il reprendre la route ?

Un **souvenir** de perte.

Un horla : Des voix dans le vide. Elles semblent venir de nulle part mais en connaissent long sur vous.

Univers : Les *caps* sont de simples capsules de bière. Ces reliques de l'Âge d'Or servent de monnaie.



✂ ***Résolution :*** *Vous ressortez de là profondément transformé(e)(s).*

Nom : Écheveuille

Détail forestier : Sauterelle, criquet, mante religieuse

Lieu : Un calvaire.

Climat : Un orage de sentiments.

Saynète : Un objet mémoriel inattendu.

? Question : Quel est le piège le mieux dissimulé de cette forêt ?

Un **souvenir** d'errance.

Un horla : Sanglegoules ! Corps de sanglier, peau de poulet, gueule de chien. Dévoreurs de chair humaine !

Univers : Une *revoyotte* est un souvenir oublié qui remonte d'un coup à l'esprit. Il est souvent suivi ou précédé d'un choc ou d'une inattention fatale, qu'on peut refouler à condition de refuser la revoyotte.

✂ ***Résolution :*** *Vous changez de camp.*

Nom : Grignoble

Détail forestier : Scarabée, bousier, lucane

Lieu : Une fosse à charbon de bois.

Climat : Les gens se transforment en horlas, chacun prend une forme qui reflète son émotion du moment.

Saynète : On se prend le bec sur un détail.

? Question : Que vous inspire ses manières ?

Un **souvenir** de joie.

Un horla : Un golem, créature modelée avec de l'humus, des viscères, des fluides corporels et des cheveux.

Univers : L'*extinction* est un phénomène de perte de mémoire brutale suite à un traumatisme ou une contamination. Elle peut toucher tout un groupe de personnes d'un coup, même des personnes mnésiques.

✂ ***Résolution :*** *Vous vous sentez prisonnière(s) du destin.*

Nom : Delaporte

Détail forestier : Peau, fourrure, écailles

Lieu : Une fosse.

Climat : Le jour où les humains doivent vivre dans la forêt et les horlas vont vivre dans leurs maisons.

Saynète : Une tirade misanthrope vient de qui on ne l'attendait pas.

? Question : Pourquoi un passage par les forêts limbiques semble-t-il être la solution de dernier recours ?

Un **souvenir** terrifiant.

Un horla : Une chauve-souris qui se nourrit de la mémoire des humains en aspirant leur sang. Elle peut se transformer en humain ou en loup.

Univers : L'*oubliotte* est une maladie d'oubli contagieuse. Elle peut toucher même les personnes et espèces mnésiques.

✂ ***Résolution :*** *Après cela, vous n'aurez plus rien à perdre.*

Nom : Dutronc

Détail forestier : Sève

Lieu : Un charnier.

Climat : Pluie de glands, de noix ou de bogues géantes.

Saynète : Un peu de poésie survivaliste.

? Question : Qui va tout faire péter ?

Un **souvenir** traumatique.

Un horla : Une statue de l'Âge d'Or. De pauvres fous l'ont ramené au village, fascinés par sa beauté. Elle cache un monstre à l'intérieur d'elle.

Univers : Le *manque* est un terme désigne la sensation de vide et de détresse intérieure des personnes amnésiques. Le manque peut pousser à des attitudes désespérées, violence, autodestruction, vol de souvenirs ou toxicomanie (incluant le fait de se droguer aux souvenirs des autres). La recherche de son passé est une façon de combattre le manque.

✂ ***Résolution :*** *Le coup n'atteint pas la cible escomptée.*

Nom : Trouvé.e

Détail forestier : Résine

Lieu : Un four à pain.

Climat : Canicule hors-saison.

Saynète : Écouter le concert des bêtes nocturnes.

? Question : À quoi vous pousse la faim ?

Un **souvenir** qui se cristallise dans un objet.

Un horla : Un cerf blanc qui protège la forêt le jour et conduit les chasses célestes la nuit.

Univers : Le *voile mémoriel* désigne la frontière qui sépare les souvenirs émotionnels intacts et ceux plus anciens effacés à cause de l'oubli. On dit qu'en moyenne les gens ont trois ans de stockage de mémoire, mais c'est en fait très variable.

✂ ***Résolution :*** *La chance change de camp.*

Nom : Ophélore

Détail forestier : Racines

Lieu : Ancien supermarché ou centre commercial.

Climat : Les horlas se prennent pour des humains.

Saynète : Une pluie douce, ça fait du bien.

? Question : Quel genre de moment d'intimité pouvez-vous vivre ?

Un **souvenir** de résilience.

Un horla : Un insecte qui recrache d'autres insectes qui en recrachent d'autres, à l'infini.

Univers : La *mérule pleureuse* est un champignon (le plus souvent présent sous forme de mycélium) qui bouffe le bois et le fait pourrir.


ROAD CAPTAIN

Résolution : *Une vérité cachée est dévoilée.*

Nom : La Malbossue

Détail forestier : Radicelles, mycorhizes

Lieu : Boutique désaffectée.

Climat : Le grand froid.

Saynète : Apprendre une phrase en langue putride.

? Question : De quoi portez-vous les stigmates ?

Un **souvenir** avec une personne ou un être qu'on ne pensait pas avoir connu.

Un horla : Un dieu animal.

Univers : Le *lichen brun* est une forme de vie qui se nourrit de métal et provoque sa pourriture.

Résolution : *L'une des protagonistes se transforme en horla.*

Nom : Malvenue

Détail forestier : Hibou

Lieu : Bureaux désaffectés.

Climat : Les humains trouvent les horlas sympathiques.

Saynète : Des symboles gravés dans l'écorce.

? Question : Quel genre de prédateur faut-il craindre le plus en ce moment ?

Un **souvenir** très récent.

Un horla : Un humain possédé par un horla.

Univers : Le *lichen rouge* est une forme de vie qui se nourrit de pierre et provoque sa pourriture ou son effritement, détruisant par exemple les ruines des villes. On le rapproche du cancer du béton.

Résolution : *L'une des protagonistes retrouve son humanité perdue.*

Nom : Lys

Détail forestier : Chouette

Lieu : Hangar.

Climat : Une atmosphère de mensonge.

Saynète : Et vous, quel est le pire choix que vous ayez jamais dû faire ?

? Question : Quelle tradition respectez-vous encore ?

Un **souvenir** très ancien.

Un horla : L'ange aux ailes de branche.

Univers : La *pelade* est une maladie contagieuse qui affecte les animaux. D'abord, ils perdent leurs poils, écailles ou plumes, puis se transforment en humains. Certains humains s'injectent de la pelade dans l'espoir de guérir de mutations ou de lutter contre l'emprise.

Résolution : *Votre état émotionnel s'en trouve grandement changé.*

Nom : Crevrogne

Détail forestier : Corbeau, corneille

Lieu : Ferme.

Climat : Vague d'angoisse.

Saynète : Dessine-moi un mouton.

? Question : Quelle tradition avez-vous rejetée ?

Un **souvenir** d'une autre époque.

Un horla : Un cerf qui porte une croix de lumière entre ses bois.

Univers : L'*ensauvagement* est un phénomène (peut-être contagieux) qui transforme les humains en animaux. D'abord, leur comportement s'animalise, puis ils se transforment physiquement.

Résolution : *Tu développes des sentiments durables, positifs ou négatifs, envers ton vis-à-vis.*

Nom : Rabouillère

Détail forestier : Bécasse

Lieu : Scierie.

Climat : Panique morale.

Saynète : Une gueule cassée et une grande âme.

? Question : Qu'est-ce qui vous met sur le qui-vive ?

Un **souvenir** inutile.

Un **horla** qui vient de naître.

Univers : Le *sang noir* est une matière (potentiellement le sang de gros gibiers) qui ingérée ou injectée, provoque l'ensauvagement.

Résolution : *Cette action aurait pu avoir des conséquences anodines mais c'est sans compter sur l'effet papillon.*

Nom : Milletruites

Détail forestier : Moineau

Lieu : Un vieux reste d'arrêt de bus tout moisi avec un bout de carte presque illisible (et un squelette un peu trop récent assis sur le banc...)

Climat : Miasmes.

Saynète : Un ogre qui porte un enfant sur son dos.

? Question : Qui est victime d'un envoûtement ?

Un **souvenir** drôle.

Un horla : Un être posé dans un couffin à la place d'un bébé.

Univers : La *viande noire* est une matière putride, vivante, intelligente. On présume que sa consommation accorde de grands pouvoirs et une grande prescience, mais elle est corrosive, addictive et maudite.


COLLECTION

✂ ***Résolution :*** *Remontez cinq minutes dans le temps et prenez une décision différente.*

Nom : Bourgcorneille

Détail forestier : Faisan

Lieu : L'horloge d'un clocher qui dépasse de terre.

Climat : Les nuages noirs s'amassent en masses gigantesques dans le ciel.

❖ **Saynète :** Toute la forêt s'enfonce dans le sol.

? Question : Qu'est-ce qui hante ces bois ?

✉ Un **souvenir** consternant.

☣ **Un horla :** Un bébé en pomme de terre.

Univers : L'*opium jaune* est une drogue issue d'un pavot qu'on peut trouver en forêt. Il provoque des visions et accorderait aussi une grande lucidité et un accès à sa mémoire perdue. Très addictif, il détruit le corps et l'esprit et ferait tomber sous la coupe du Roi en Jaune.

✂ ***Résolution :*** *Un événement de grande ampleur occulte les conséquences de l'action.*

Nom : Havresac

Détail forestier : Grive

Lieu : De vieilles ZAD corrompues qui s'étendent au fur et à mesure.

Climat : Bientôt la foudre frappera celles et ceux qui se sentent coupables.

❖ **Saynète :** Un passage vers les forêts limbiques qu'une seule personne peut emprunter.

? Question : Pourquoi l'endroit où vous bivouaquez n'est pas idéal ?

✉ Un **souvenir** bizarre.

☣ Un **horla** qui lorsqu'on écrit l'avoir vu dans un carnet, tout le carnet s'efface.

Univers : Le *Roi en Jaune* est une divinité vêtue de haillons jaunes, la tête recouverte d'un panier. La folie, l'art et le chaos sont ses attributs.

✂ ***Résolution :*** *Pour savoir comment ça se passe, dites la première chose qui vous passe par la tête.*

Nom : Montordu

Détail forestier : Perdrix

Lieu : Un embouteillage piégé dans la forêt.

Climat : Pousse de ruines.

❖ **Saynète :** Une personne qui représente sa faction, elle prétend que ses copains sont pas loin.

? Question : Quelle communauté envisageriez-vous de fonder ou de rejoindre ?

✉ Un **souvenir** ridicule.

☣ **Un horla :** Un être artificiel de sang et de fumée.

Univers : Les *liquidateurs* sont des homme et des femmes qui vouent leur vie à l'éradication de l'emprise, de la radioactivité et des créatures radioactives.

✂ ***Résolution :*** *Départagez-vous avec un pierre-feuille-ciseaux.*

Nom : Valsphaigne

Détail forestier : Faucon

Lieu : Jésus crucifié à un arbre.

Climat : Automne rouge sang.

❖ **Saynète :** La faim pousse à attaquer un cheval.

? Question : Quel enseignement tirez-vous de cette situation ?

✉ Un **souvenir** onirique.

☣ **Un horla :** Un humain couvert de carcasses d'animaux pour se faire passer pour un horla.

Univers : Les *expiatistes* sont des hérétiques persuadés que Millevaux est un châtiment de Dieu. Le suicide collectif de l'humanité serait la seule façon de l'apaiser. Ils provoquent la mort de tous ceux qui ne seraient pas candidats au suicide…

✂ ***Résolution :*** *En fait, les ennuis ne font que commencer.*

Nom : Medeina

Détail forestier : Buse

Lieu : D'antiques archives de l'Âge d'Or.

Climat : Les horlas déclarent la guerre aux humains.

❖ **Saynète :** Une oie s'égosille dans les bois.

? Question : Pourquoi faut-il intervenir sans plus attendre ?

✉ Un **souvenir** trop présent.

☣ **Un horla :** Un mimétique. Il s'intéresse aux personnes qui s'intéressent à lui et les imite, mais peut développer des obsessions.

Univers : Les *lazaréens* sont des hérétiques qui pensent que ressusciter sous forme de mort-vivant permet d'accéder à l'innocence. Ils pratiquent la nécromancie dans cet objectif et on leur doit quelques invasions zombies.

✂ ***Résolution :*** *La joueuse de votre rival annonce un problème à venir et la joueuse de votre meilleur ami dit comment ça se passe à ton avantage pour le moment.*

Nom : Vieilorme

Détail forestier : Aigle

Lieu : Un poteau surmonté d'une roue où croupissent des suppliciés.

Climat : Épidémie d'animalisme.

❖ **Saynète :** Une chèvre perchée dans un arbre vous tombe dessus.

? Question : Quelle catastrophe semble inéluctable ?

✉ Un **souvenir** récurrent.

☣ **Un horla :** Une peau symbiotique qui se nourrit de vos déchets.

Univers : Les *gnostiques* sont des chrétiens qui pensent que Millevaux est une illusion, une forme de châtiment divin. Accéder à la connaissance occulte leur permettrait de lever le voile qui les sépare d'un monde édénique.



✂ ***Résolution :*** *Vous devez vous mettre dans les ennuis pour en éviter de plus gros.*

Nom : Franc-cageot

Détail forestier : Chauve-souris

Lieu : Un arbre d'opprobre (où l'on suspend des objets mémoriels honteux).

Climat : Bruine.

✥ **Saynète :** Une personne couverte de bandelettes.

? Question : En quoi vos blessures vous font souffrir ?

⊠ Un **souvenir** qui se matérialise dans le présent.

☣ **Un horla :** La femme aux cheveux d'araignée.

Univers : Les *Gnomes* sont des humains génétiquement immunisés à l'oubli. Ils pratiquent les unions consanguines pour préserver ce don, ce qui induit des malformations congénitales.

✂ *Résolution : Vous échouez volontairement car ça fait partie de votre plan.*

Nom : Castelnoir

Détail forestier : Asticots

Lieu : Un arbre d'offrande (où l'on suspend des objets mémoriels précieux).

Climat : Crachin.

✥ **Saynète :** Grâce à cette toupie en bois, on ne perd jamais son chemin.

? Question : Quel est votre animal-totem ?

⊠ Un **souvenir** qui communique avec les forêts limbiques.

☣ **Un horla :** La femme à tête de seins.

Univers : Le *Jour de la Catastrophe* désigne le moment où l'Âge d'Or a basculé vers Millevaux. Pour ceux qui croient en l'existence de cette journée, sa datation est imprécise, entre quelques années et quelques siècles.

✂ ***Résolution :*** *Une promesse est tenue.*

Nom : Fourpierre

Détail forestier : Ver

Lieu : Un arbre à vœux (où l'on suspend des papiers).

Climat : Drache, averse.

✥ **Saynète :** Trouver un pistolet chargé dans les feuilles. Le canon est encore fumant.

? Question : Quel est le tabou à ne surtout pas transgresser ?

⊠ Un **souvenir** qui communique avec sa forêt de mémoire.

☣ **Un horla :** Un Dragon-Horla.

Univers : La *langue putride* est une langue composée de grognements et de borborygmes. Elle peut être parlée aussi bien par les humains, la plupart des animaux et les horlas. C'est la mère de toutes les langues, la langue des rituels de sorcellerie et la langue de Shub-Niggurath.

✂ ***Résolution :*** *Un serment est brisé.*

Nom : Malmarais

Détail forestier : Larve

Lieu : Mines antipersonnels et bombes oubliées sous la terre.

Climat : Pluie martelante.

✥ **Saynète :** Une personne propose de vous défigurer.

? Question : La récolte sera-t-elle bonne ?

⊠ Un **souvenir** où s'est infiltré un prédateur.

☣ **Un horla :** L'arbre qui a tout vu ! Un arbre avec des yeux.

Univers : Le *mildiou* est une moisissure blanche qui dévaste les cultures. La variété endémique de Millevaux est très virulente.

✂ ***Résolution :*** *Le résultat est des plus improbables.*

Nom : Bréhaigne

Détail forestier : Papillon, chenille, cocon, chrysalide

Lieu : Un arbre avec un panneau de basket.

Climat : Humidité extrême.

✥ **Saynète :** La forêt nous enseigne une vérité mystique.

? Question : Faut-il déclarer la guerre à l'autre communauté ?

⊠ Un **souvenir** où plane une présence.

☣ **Un horla :** Un cerf blanc placentaire qui meurt et revient à la vie.

Univers : Un *travois* est un traîneau sans roues qui peut être tracté par un homme, un chien, un cheval ou un bœuf. Il permet de transporter des vivres, du matériel, des enfants ou des blessés. Certains travois sont convertibles en sac à dos, permettant de transporter son matériel en laissant moins de traces de son passage.

✂ ***Résolution :*** *Vous devez vous résoudre à vous allier à l'ennemi.*

Nom : Creuxdechouette

Détail forestier : Mille-pattes, scolopendre

Lieu : Un tertre.

Climat : Le sol se ramollit.

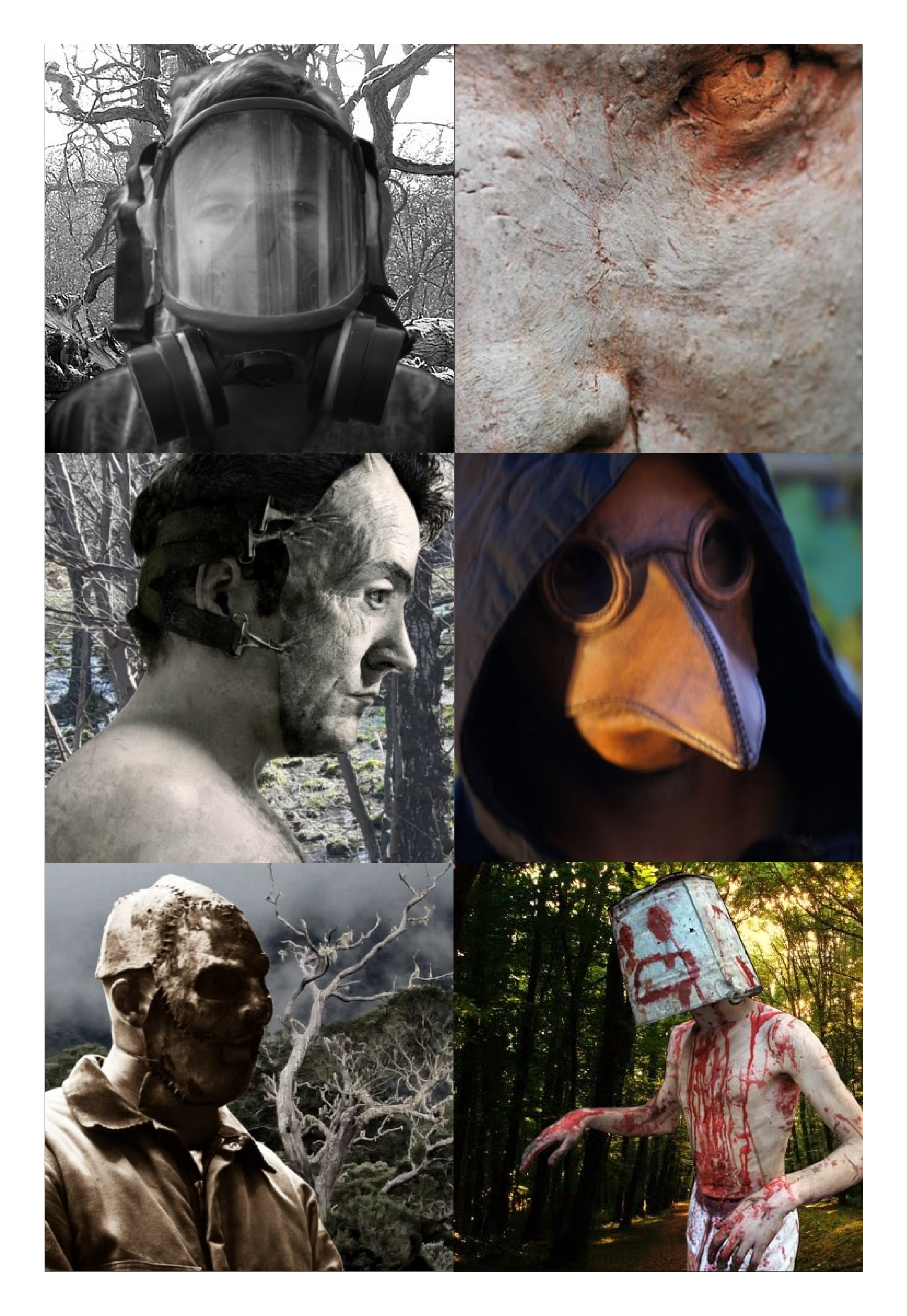
✥ **Saynète :** Ces personnes sont en train de cueillir n'importe quoi.

? Question : Où trouver de l'eau potable ?

⊠ Un **souvenir** qui change la donne.

☣ **Un horla :** Un cerf qui vous traque à mort.

Univers : Les *animaux sentients* sont des animaux qui ont accès à une conscience et une intelligence proche de celle des êtres humains. *[Le terme est à ne pas confondre avec l'usage contemporain de « sentience », qui concerne tous les animaux vertébrés et les céphalopodes.]*



✂ **Résolution :** *Vous tombez en amour avec l'ennemi.*

👪 **Nom :** Vauvert

🍃 **Détail forestier :** Engoulevent (oiseau crépusculaire, au plumage imitant l'écorce, réputé téter les pis du bétail)

➶ **Lieu :** Un château dont on aperçoit les contours mais qu'on ne peut jamais atteindre.

⛈ **Climat :** Le sol se durcit.

❖ **Saynète :** Une personne fuit à travers bois.

? Question : À qui avez-vous juré un serment intenable ?

✉ Un **souvenir** qui révèle toute la vérité.

☣ **Un horla** : Un arbre avec une ombre vénéneuse.

♀ **Univers :** La *radioactivité* est présente en plus ou moins grandes concentrations dans la forêt de Millevaux. Certains pensent que l'emprise est une forme de radioactivité.

✂ **Résolution :** *Vos pires craintes prennent corps.*

👪 **Nom :** Verteseaux

🍃 **Détail forestier :** Serpent, vipère, couleuvre, asphodèle (serpent à deux têtes)

➶ **Lieu :** Un tunnel à travers la végétation.

⛈ **Climat :** Sénescence.

❖ **Saynète :** Des empreintes dans la boue, comme une danse.

? Question : Qui est vraiment digne de votre amitié ?

✉ Un **souvenir** qui brouille les pistes.

☣ Un **horla** nocturne qui se [déplace / apparaît / peut nuire / est attiré] seulement à la lumière de la lanterne (d'autres ont le fonctionnement inverse).

♀ **Univers :** *Baal-Zebub*, alias Sa Majesté des Mouches (Déité Horla des Insectes)

✂ **Résolution :** *La providence vous tire d'un mauvais pas. Hasard ou magie ?*

👪 **Nom :** Culoup

🍃 **Détail forestier :** Araignée

➶ **Lieu :** Un vortex de racines.

⛈ **Climat :** Grêle d'yeux.

❖ **Saynète :** Sûr que cet arbre nous indique quelque chose.

? Question : Pourquoi avez-vous besoin de bois ?

✉ Un **souvenir** parcellaire.

☣ **Un horla :** Les dushan, êtres rongés par le remords, maintenus dans une non-vie. Par leurs plaintes, ils attirent les vivants dans leurs rets.

♀ **Univers :** *Harvranghkini-zal*, la Déité Horla des cités

✂ **Résolution :** *Le camp le plus faible l'emporte.*

👪 **Nom :** Veuvebrigand

🍃 **Détail forestier :** Acariens

➶ **Lieu :** Un champ de bataille.

⛈ **Climat :** Bombardement de fientes d'oiseaux.

❖ **Saynète :** Il nous faut plus de matériel pour porter notre équipement.

? Question : Qui a disparu en forêt ?

✉ Un **souvenir** inachevé.

☣ Un **horla** qui tombe follement amoureux d'un humain et qui pense que si cet humain se marie à lui par amour, il deviendra humain et acquerra une âme immortelle.

♀ **Univers :** *Irminsul*, l'Arbre-Dieu. D'une volonté colossale, il broie l'esprit des hommes à des lieues à la ronde, qui lui vouent alors un culte, parent ses feuilles d'or, et lui offrent des sacrifices.

✂ **Résolution :** *Vous aviez-sous estimé la situation.*

👪 **Nom :** Loupendu

🍃 **Détail forestier :** Mouche

➶ **Lieu :** Une pâture ou un champ cultivé.

⛈ **Climat :** Tempête de merde.

❖ **Saynète :** Un cri lugubre au-delà du regard.

? Question : Que pouvez-vous acheter avec des souvenirs ?

✉ Un **souvenir** qui souligne l'absence de toute autre mémoire.

☣ **Un horla :** Une bête de somme qui apparaît en pleine forêt, toute harnachée. Mais si on lui confie ses affaires, elle s'enfuira ou les renversera et les piétinera au pire moment (parfois elle est l'instrument d'un sorcier et parfois, c'est juste un animal maudit ou une bourrique).

♀ **Univers :** Les *clepsons* sont des chiens bipèdes intelligents et pacifiques. Ils vivent dans des cavernes, et forment une société de l'âge de pierre.

✂ **Résolution :** *Le camp le plus fort l'emporte.*

👪 **Nom :** Sanglefosse

🍃 **Détail forestier :** Palétuvier

➶ **Lieu :** Une forêt où sont pendus des humains ou des bêtes.

⛈ **Climat :** Tempête d'égrégore.

❖ **Saynète :** Il y a forcément quelque chose de chouette dans cette maison abandonnée.

? Question : Quel souvenir risquez-vous de perdre si vous ne prenez pas les mesures qui s'imposent ?

✉ Un **souvenir** dont il manque le début.

☣ **Un horla :** L'Arbre-Moloch. Un arbre creux dans lequel brûle un éternel et avide brasier.

♀ **Univers :** Les *phages*, doubles dimensionnels venu d'un monde parallèle, cherchent à rencontrer leurs homologues de ce monde, pour provoquer l'effondrement de cet univers et s'en nourrir.



✂ ***Résolution :*** *On implore votre clémence.*

Nom : Étrangeville

Détail forestier : Fourmis

Lieu : Une enclave.

Climat : Tempête d'emprise.

✥ **Saynète :** Des bulles à la surface du marais.

? Question : À quel odieux marchandage vous prêtez-vous ?

✉ Un **souvenir** avec une musique de fond.

☣ **Un horla :** Le sanglotier, un sanglier noir qui sanglote bruyamment et va dans les villages transmettre son chagrin contagieux. En réalité, il porte le deuil de tous les animaux morts à cause de la chasse et c'est sa façon de se venger des humains.

Univers : Les *fomors* sont des humanoïdes orangés et translucides, garnis de clous et de barbelés, prédateurs des voyages dimensionnels.

✂ ***Résolution :*** *Vous allez bien plus loin que prévu.*

Nom : Ventrachou

Détail forestier : Cloportes

Lieu : Une cité.

Climat : Ambiance de guerre.

✥ **Saynète :** Il fait drôlement noir à cette heure.

? Question : À combien de jours de trajet estimez-vous votre destination ?

✉ Un **souvenir** des cinq sens.

☣ Un **horla** qui fait se développer la végétation sur son passage.

Univers : Le *pain de moisissure* est un pain de voyage ensemencé avec des moisissures comestibles qui vont se développer à la place des moisissures toxiques, le pain peut donc être consommé longtemps après qu'il ait commencé à moisir.

✂ ***Résolution :*** *Le choc vous fait phaser dans les forêts limbiques.*

Nom : Ronceloup

Détail forestier : Tique

Lieu : Une maladrerie.

Climat : Ambiance de vendetta.

✥ **Saynète :** Faire de jolies choses avec un champignon, trois racines et une motte de terre.

? Question : Qu'as tu délaissé dans ton errance loin de ceux qui furent les tiens ?

✉ Un **souvenir** contemplatif.

☣ Un **horla** tellement imprégné d'égrégore qu'il change d'apparence en fonction de ses émotions. Il est également dote de capacité de camouflage.

Univers : Les *féraux* sont des humains retournés à l'état sauvage, en passe de devenir des animaux.

✂ ***Résolution :*** *Un renversement de situation.*

Nom : Cornebouc

Détail forestier : Puces

Lieu : Un village où les gens sont prospères ou heureux.

Climat : Visibilité réduite.

✥ **Saynète :** L'idiot du groupe élabore un programme politique.

? Question : Quelle pénurie vous frappe de plein fouet ?

✉ Un **souvenir** d'urgence.

☣ **Un horla :** Des belettes ou des hérissons dont la taille varie en fonction de combien les gens ont peur d'eux.

Univers : On raconte que *Jésus* arpente Millevaux, marchant sur les marais et multipliant les pains de moisissure.

✂ ***Résolution :*** *Une solution pacifique est trouvée.*

Nom : Ursine

Détail forestier : Gale

Lieu : Une forêt de câbles.

Climat : Flashes de lumière.

✥ **Saynète :** Une innovation culinaire qui ne fera peut-être pas l'unanimité.

? Question : De quel genre de solidarité faites-vous preuve dans ces temps difficiles ?

✉ Un **souvenir** d'amour.

☣ **Un horla** qui n'est pas forcément mauvais, même s'il se comporte comme tel. L'égrégore le manipule autant qu'elle le fait souffrir.

Univers : Les *manimaux* sont des hybrides humains-animaux, issus de métissage, de l'ensauvagement, de la pelade ou de l'emprise.

✂ ***Résolution :*** *Le camp le plus violent l'emporte.*

Nom : Follebosse

Détail forestier : Mousse, bryophytes, mousse espagnole

Lieu : Un village lépreux.

Climat : Foudre en boule.

✥ **Saynète :** Se faire un terrible ennemi pour des broutilles.

? Question : Qu'est-ce qui vous donne le sentiment d'être sous surveillance ?

✉ Un **souvenir** de haine.

☣ **Un horla** qui imite maladroitement la voix humaine.

Univers : Les *mères truies* sont des truies sentientes et mnésiques, qui parlent l'humain et le putride. Elles se dédient à la sorcellerie et à Shub-Niggurath. Leurs mâles sont idiots et leurs enfants, les porgrelets, sont monstrueux et elles les mangent pour avoir plus de pouvoir.



✂ **Résolution :** *Le point de rupture est atteint.*

👥 **Nom :** Rougetourbe

🍃 **Détail forestier :** Sphaigne

➶ **Lieu :** L'abri autonome d'un survivaliste de l'Âge d'Or.

⛈ **Climat :** La foudre frappe en cadence.

❖ **Saynète :** Une séquence de drague un peu balourde.

? Question : Qu'est-ce qui vous ronge ?

✉ Un **souvenir** de danger.

☣ **Un horla** qui collectionne les objets mémoriels. Sa tanière est surchargée en égrégore.

♤ **Univers :** L'*Extérieur* désigne ce qui se trouverait au-delà des frontières de Millevaux, au-delà du Mur de la Honte, un monde en proie à une pollution extrême, mais disposant d'une technologie avancée, et hésitant à envahir, exploiter, contenir ou éradiquer Millevaux.

✂ *Résolution : L'événement reste gravé au fer rouge dans votre mémoire.*

👥 **Nom :** Rochefaille

🍃 **Détail forestier :** Humus, litière

➶ **Lieu :** Notre-Dame de la Déchetterie.

⛈ **Climat :** Le sol dégorge.

❖ **Saynète :** Tu ne te rappelles plus ton nom ? On va t'en inventer un.

? Question : Qu'est-ce que vous voulez faire à tout prix avant qu'il ne soit trop tard ?

✉ Un **souvenir** de sécurité.

☣ **Un horla :** Une femme loup-garou.

♤ **Univers :** Les *machines molles* sont des robots fait avec un métal mou à mémoire de forme. Ce sont des agglomérats de nanites ou des macro-structures. Elles peuvent adopter plusieurs formes solides préprogrammées, et passer à l'état liquide ou visqueux sur commande.

✂ **Résolution :** *Le camp le plus doux l'emporte.*

👥 **Nom :** Crocenjambe

🍃 **Détail forestier :** Tourbe

➶ **Lieu :** Saint-Jacques de Compostage.

⛈ **Climat :** Coulées de mucus.

❖ **Saynète :** Quelqu'un a envie de chocolat.

? Question : Qu'est-ce qui vous rassure ?

✉ Un **souvenir** hypnotique.

☣ **Un horla :** Une Horpaire qui prend l'apparence des proches de sa proie.

♤ **Univers :** Le *sérum de mémoire cellulaire*, produit par les dernières communautés scientifiques, active la mémoire contenue dans l'ADN des mitochondries au sein des cellules. C'est un remède contre l'oubli, il existe du sérum journalier (pour ne pas oublier davantage) et du sérum profond (pour stocker ou récupérer un ou des souvenirs perdus).

✂ **Résolution :** *Vous prenez la décision qu'on voulait vous faire prendre.*

👥 **Nom :** Valperdu

🍃 **Détail forestier :** Marais, tourbière, vasière, mangrove

➶ **Lieu :** De grands portraits de dictateurs du temps jadis.

⛈ **Climat :** Climat de non-violence.

❖ **Saynète :** Une proposition de monnaie originale pour refonder l'économie.

? Question : Contre quel mal pensez-vous avoir un antidote ?

✉ Un **souvenir** obsessionnel.

☣ **Un horla :** L'Arbre à barbaque.

♤ **Univers :** *L'herbe du diable* (ou datura) est une herbe folle dont la consommation du fruit provoque des hallucinations cauchemardesques. Elle est utilisée en sorcellerie et dans certaines pratiques mystiques. Elle pourrait, tout comme l'opium jaune, être liée au Roi en Jaune.

✂ **Résolution :** *Les personnes les plus loyales trahissent.*

👥 **Nom :** Mielikki

🍃 **Détail forestier :** Lichen

➶ **Lieu :** Des monticules de téléphones portables.

⛈ **Climat :** Violence exacerbée.

❖ **Saynète :** Un souvenir très vivace à l'esprit, qu'on échoue à raconter clairement.

? Question : Qu'est-ce que cette personne ou cette créature a à cacher ?

✉ Un **souvenir** très court.

☣ **Un horla :** Des enfants à la démarche raide exigent qu'on leur donne de la nourriture.

♤ **Univers :** Les *vers voraces* sont des vers parasites, insatiables, qui se laissent tomber des arbres sur des humains. Ils leur rentrent dans la nuque et prennent possession d'eux de temps en temps pour leur faire commettre d'affreux actes cannibales.

✂ **Résolution :** *Les plus perfides se rallient à vous.*

👥 **Nom :** Arbresang

🍃 **Détail forestier :** Gui

➶ **Lieu :** Des affiches avec des portraits de personnes et de chats disparus.

⛈ **Climat :** Boussoles détraquées, sens de l'orientation foutu.

❖ **Saynète :** On confond son passé avec celui des camarades.

? Question : En quoi va constituer votre voyage initiatique ?

✉ Un **souvenir** très long.

☣ **Un horla :** Un extraterrestre cherchant à capturer des humains pour faire de la vivisection.

♤ **Univers :** Les *cyberchirurgiens* sont des savants fous qui vous ajoutent des implants cybernétiques malgré l'infection ambiante. Ces implants sont souvent contaminés par diverses véroles.



✂ **Résolution :** *Un miracle se produit.*

👪 **Nom :** Hydrestelle

🍃 **Détail forestier :** Cuscute (liane qui parasite les plantes)

➶ **Lieu :** De vieilles affiches électorales placardées sur les arbres.

☁ **Climat :** Acouphènes, nausées, déséquilibre, vertige.

❖ **Saynète :** Un animal atteint de pelade (une maladie qui transforme en humain) s'attache à vous.

? **Question :** Que peut-on entendre quand on écoute les réseaux de racines des arbres ?

✉ Un **souvenir** doux-amer.

☣ **Un horla :** Une statue plus haute que les arbres, qui sait tout de nous.

♤ **Univers :** Le *limon* est un vecteur de Millevaux. Ciure de la terre, eau ou boue intelligente, il contient des spores, des organismes, de l'emprise, de l'égrégore, des maladies, de la mémoire.

✂ **Résolution :** *Vous subissez un retour de flamme.*

👪 **Nom :** Glacechêne

🍃 **Détail forestier :** Orobanche (fleur qui parasite les racines)

➶ **Lieu :** Un arbre où sont cloués des dizaines de paires de chaussures de différentes tailles.

☁ **Climat :** Impossible de dormir.

❖ **Saynète :** Tu préfères rencontrer un renard ou un ours ?

? **Question :** Qui pourrait vous faire (ou vous vouloir) du mal (ou du bien) ?

✉ Un **souvenir** où la pluie s'infiltre.

☣ **Un horla :** Le monstre qui vit sous le lit d'un enfant.

♤ **Univers :** Les *écorcheurs* sont une abominable variété de brigands. Ils retirent la peau des prisonniers pour les torturer, assouvir leurs instincts sadiques, ou briser le moral des enclaves qu'ils assiègent.

✂ **Résolution :** *Une ellipse et on a oublié le résultat.*

👪 **Nom :** Pierremousse

🍃 **Détail forestier :** Parasites végétaux

➶ **Lieu :** Un arbre garni de poupées moisies.

☁ **Climat :** Somnolence.

❖ **Saynète :** Une belle moisson de champignons.

? **Question :** Qui revient d'un territoire ennemi ou maudit ?

✉ Un **souvenir** patiné.

☣ **Un horla :** Le Buisson Ardent.

♤ **Univers :** Le *chamanisme* est très pratiqué à Millevaux. Les chamanes, êtres ambigus, servent de relais entre les humains et les horlas. Ils peuvent entrer en communication avec les horlas par le biais des transes et de la possession.

✂ **Résolution :** *Une issue liée aux arbres ou au bois.*

👪 **Nom :** Désolante

🍃 **Détail forestier :** Dionée (plante carnivore aux feuilles-mâchoires)

➶ **Lieu :** Des toilettes de chantier.

☁ **Climat :** Lumière insoutenable, impossible d'ouvrir l'œil longtemps.

❖ **Saynète :** On découvre un cadavre, qui n'a pas de sépulture décente.

? **Question :** Qu'est-ce que tu te retiens de dire depuis tout ce temps ?

✉ Un **souvenir** tout neuf.

☣ **Un horla :** Le couche-huit-heures, un horla qui fait le tour des maisons le soir et s'en prend aux enfants qui refusent de s'endormir à la bonne heure.

♤ **Univers :** Un *symbiote horla* est un horla qui vit dans le corps d'un humain, lui accordant certains pouvoirs, mais exigeant aussi un prix.

✂ **Résolution :** *Une issue liée à la mémoire ou à l'oubli.*

👪 **Nom :** Ermite

🍃 **Détail forestier :** Droséra (plante carnivore aux feuilles collantes)

➶ **Lieu :** Un arbre couvert de masques faciaux.

☁ **Climat :** Radio-activité.

❖ **Saynète :** Un air d'harmonica qui provoque l'émotion.

? **Question :** Quelle ressource surconsommez-vous au détriment des autres ?

✉ Un **souvenir** qui n'a jamais servi.

☣ **Un horla :** Le Dahu, gibier censément imaginaire qu'on envoie chasser au cœur de la forêt par des naïfs, et qui peut devenir leur prédateur.

♤ **Univers :** L'*exorcisme* est un exercice pratiqué quand un humain est possédé par un horla. Les prêtres chrétiens, les chamanes, les druides et les désenvoûteurs peuvent se tenter à cette pratique à haut risque.

✂ **Résolution :** *Une issue liée à la monstruosité.*

👪 **Nom :** Sable

🍃 **Détail forestier :** Népenthès (plante carnivores aux feuilles en vase)

➶ **Lieu :** Un camping-car.

☁ **Climat :** Pluie d'eau potable.

❖ **Saynète :** Le monstre n'est pas toujours la personne qu'on croit.

? **Question :** Quelle est votre drogue ?

✉ Un **souvenir** qui sent le vieux.

☣ **Un horla :** Empoisonneuse, costumée, fascinante. Masquée, armée, redoutable. Défi de fer et de chair. La Femme Orchidée.

♤ **Univers :** Les *sirènes de la forêt* sont des créatures dont on n'entend que le chant fluet et hypnotique, qui attire les voyageurs dans les tréfonds de la forêt sans espoir de retour.



Résolution : *Vous l'emportez mais vous mourez.*

Nom : Fondrière

Détail forestier : Mandragore, belladone, jusquiame (herbes médicinales et sorcières)

Lieu : Les ruines d'une école ou d'un lycée.

Climat : Pluie de guérison.

Saynète : Les petits tracas des maladies quotidiennes.

? Question : À quel point vous laissez-vous porter par le courant ?

Un **souvenir** rafistolé.

Un **horla** qui mange de la chair humaine et s'en pare dans l'espoir de devenir humain.

Univers : L'*oiseau-mémoire* entend les conversations et se rappelle de toutes, et parfois on l'entend répéter ce qu'il a entendu. On mange sa chair pour ses supposées propriétés mémorielles.

Résolution : *Vous l'emportez mais une révélation rend votre victoire détestable.*

Nom : Effondre

Détail forestier : Herbe du diable (plante délirogène)

Lieu : Un hôpital, asile ou prison désaffectée.

Climat : Pluie hallucinogène.

Saynète : Il faut trouver un truc pour se gratter dans le dos.

? Question : Quel est le souvenir que vous ne voulez pas dévoiler pour l'instant ?

Un **souvenir** trop usé.

Un **horla** qui aime entraîner les humains dans des voyages dangereux

Univers : Le *druidisme* est une religion qui consiste à vénérer les forces de la nature. Les druides blancs pratiquent une magie tirée des forces positives de la nature, les druides noirs des forces négatives.

Résolution : *Vous l'emportez mais vous contractez une incapacité.*

Nom : Dissoulde

Détail forestier : Amadouviers (champignons de l'écorce)

Lieu : Les chemins buissonniers.

Climat : Pulsations.

Saynète : Contre les coliques, de la corne de pied de porc et de la merde de chat réduites en poudre, à diluer dans du vin rouge, servir tiède.

? Question : De quoi voulez-vous vous libérer ?

Un **souvenir** sépia.

Un **horla :** La vieille chose qui tue.

Univers : Le *vorgne* est une créature molle qui vit dans des arbres creux entourés d'une fosse boueuse contenant leur acide gastrique. Il capture animaux et voyageurs avec ses tentacules et les tracte jusqu'à son bec ou dans la fosse qui va les digérer.

Résolution : *Vous l'emportez mais un être qui vous est cher est gravement touché.*

Nom : Fantôme

Détail forestier : Plante carnivore

Lieu : Un lieu façonné par nos propres hantises.

Climat : Sonars.

Saynète : Si vous découvrez un enfant dans une marmite, c'est peut-être un singe des forêts.

? Question : À quel point vous abstenez-vous de nuire à autrui ?

Un **souvenir** craquelé.

Un horla qui se nourrit de la transgression des lois.

Univers : Pour pallier à l'oubli, les gens sont friands de *rumeurs* et celles-ci ont tendance à devenir vraies à cause de l'égrégore. Tout ce qui est paranoïaque est vrai, dit le proverbe.

Résolution : *Vous l'emportez mais vous êtes à l'agonie.*

Nom : Maléfice

Détail forestier : Champignon

Lieu : Un refuge.

Climat : Codes sonores.

Saynète : Le cuisinier qui tue le renard enragé et ensuite tout le monde boycotte sa bouffe parce qu'on pense qu'il cuisine avec le couteau qui a servi à tuer le renard.

? Question : Quel est le fruit défendu ?

Le meilleur des **souvenirs.**

Un horla : Un ami imaginaire.

Univers : Les *désenvoûteurs* sont des personnes spécialisées dans la lutte contre les sorciers. Leur mission première est de sauver les personnes envoûtées et de renvoyer le choc en retour au sorcier. Cette « profession » ne manque pas de charlatans.

Résolution : *Vous l'emportez mais votre point faible est révélé.*

Nom : Charbon

Détail forestier : Mycose

Lieu : Une taverne sans tables. Les gens pissent contre les murs.

Climat : Murmures.

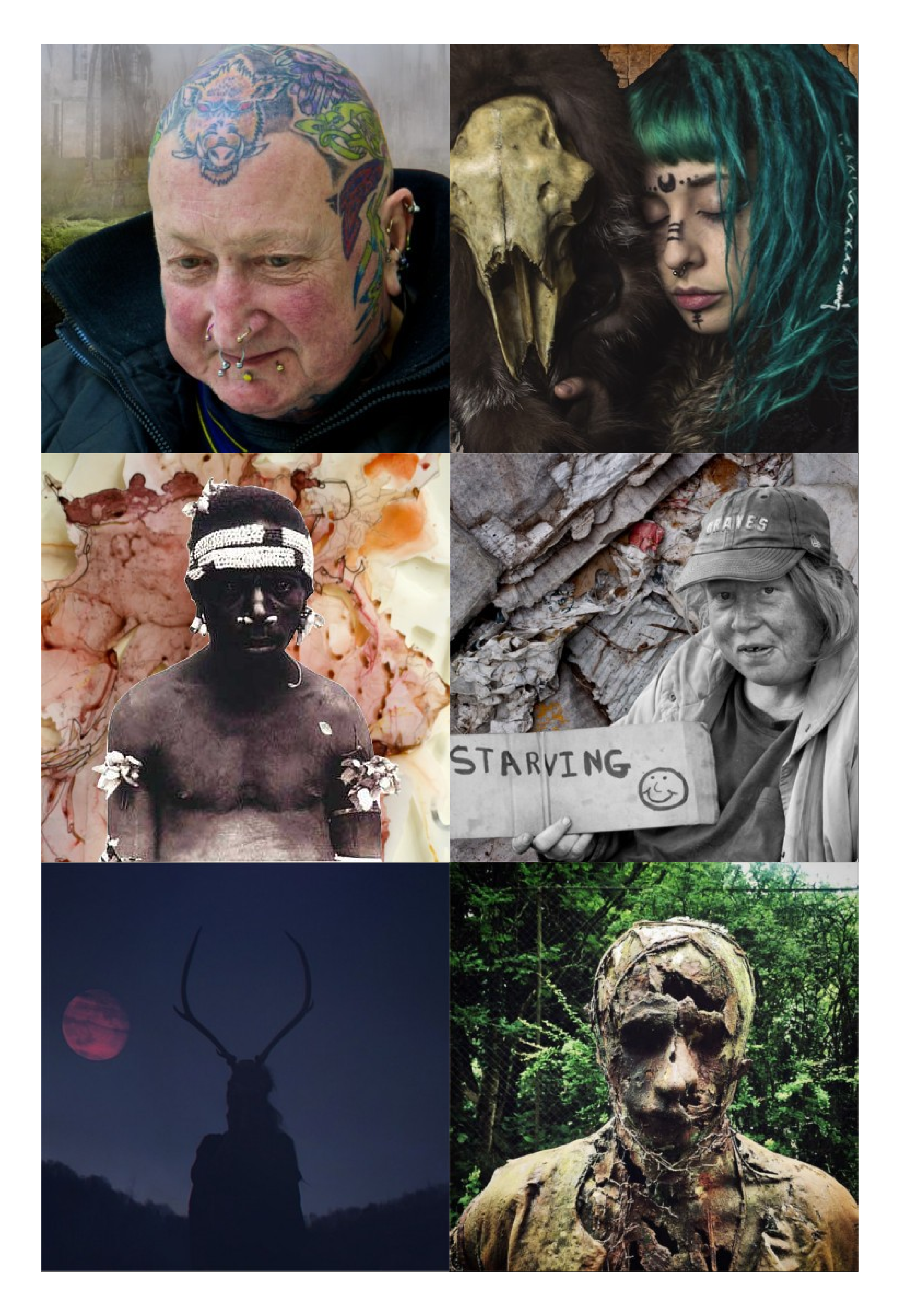
Saynète : Aller au petit coin par binôme.

? Question : Envers qui ressentez-vous une profonde fraternité ?

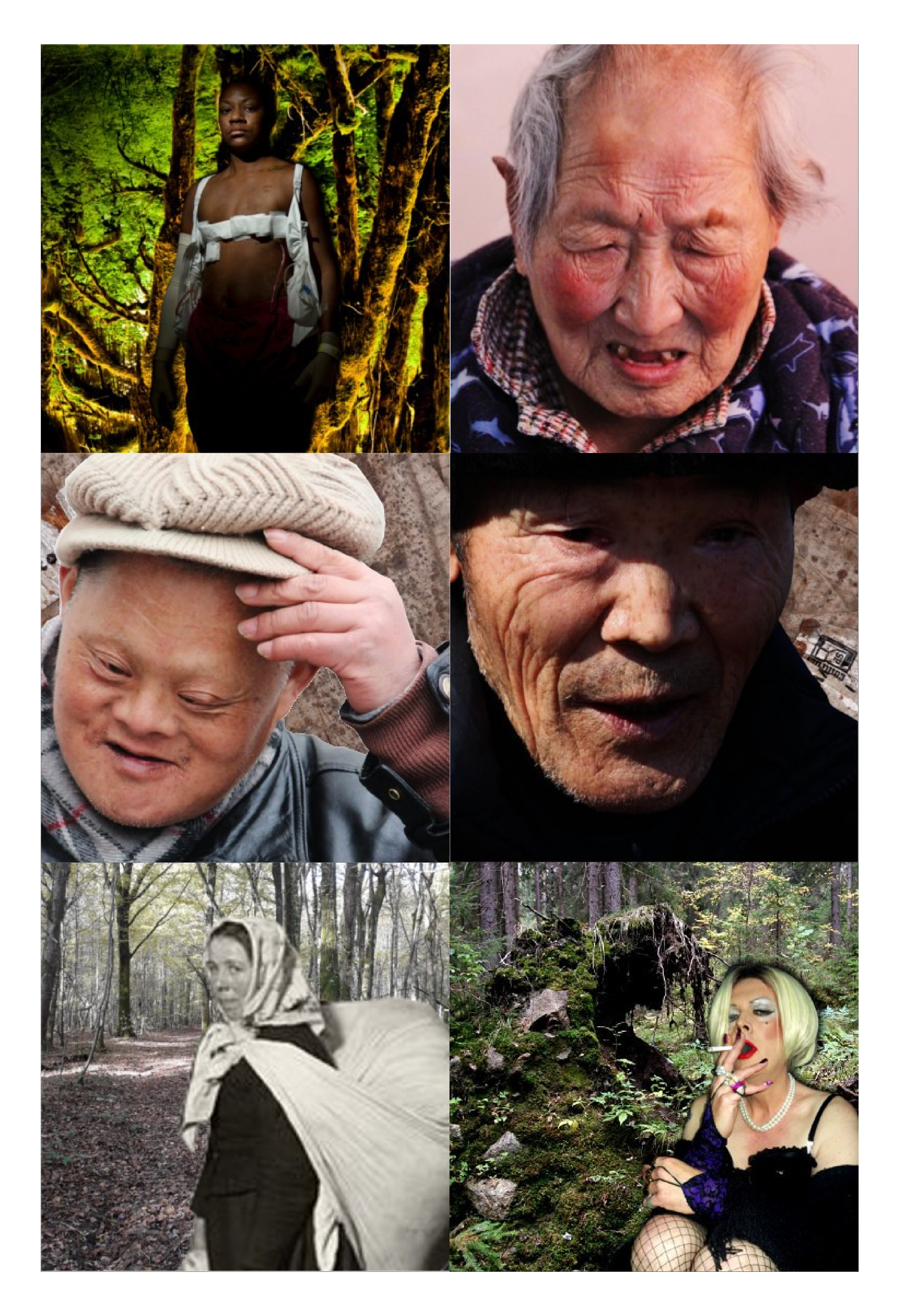
Le pire des **souvenirs**.

Un horla dont les cris ressemblent à des appels au secours et qui entraîne les bons samaritains dans les tréfonds de la forêt.

Univers : Les *mémographes* luttent contre l'oubli en tenant à jour des carnets, des croquis ou des enregistrements, en recherchant des archives et des objets mémoriels. Ils luttent à la fois contre l'oubli des communautés et contre leur propre oubli.


STARVING

✂ ***Résolution :*** *Vous l'emportez mais votre réputation est entachée.* **Nom :** Clairière **Détail forestier :** Spores **Lieu :** Un ancien château. **Climat :** Ciel tuberculeux. **Saynète :** Une vieille qui planque des objets mémoriels partout dans sa maison. **? Question :** Contre qui ou quoi allez-vous lutter ? Un **souvenir** exceptionnel. **Un horla** humanoïde sans yeux et sans nez, fait de lianes et de racines avec une langue faite de lianes entrelacées capable de s'étirer et d'étrangler. **Univers :** Les *mnémomanciens* pratiquent une magie centrée sur le recouvrement de la mémoire, en s'appuyant sur diverses théories. Cette « profession » ne manque pas de charlatans.	✂ ***Résolution :*** *L'émotion vous submerge.* **Nom :** Orée **Détail forestier :** Mycélium **Lieu :** Entrée de village avec des têtes de cochons accrochées à des poutres. **Climat :** Incendie. **Saynète :** Cette auberge n'a rien à fiche là. **? Question :** Quelles sont les choses qu'on ignore encore ? Un **souvenir** qui laisse un goût en bouche. Le **horla** nonne : Seul son visage est d'apparence humaine (quoiqu'un peu trop fixe) et son corps de terre et de branchages est masqué sous une robe et un voile de religieuse. **Univers :** Le *tarot de l'oubli* est un tarot de Marseille qui permet de stocker ou de retrouver des souvenirs. Les cartes de tarot peuvent servir de monnaie.
✂ ***Résolution :*** *Vous devez vous acquitter d'une tâche intermédiaire au préalable.* **Nom :** Feuille **Détail forestier :** Microbes **Lieu :** Une maison aux lumières allumées. **Climat :** Inondations. **Saynète :** En cas de famine, ceux qui mâchonnent leur harnais de chevaux pendant des heures et boivent leur propre urine. **? Question :** Quelle est votre mutation ? Un **souvenir** anodin. **Un horla :** Le spectre d'une autostoppeuse qui conduit à son meurtrier horla. **Univers :** Le *Grand Albert* et le *Petit Albert* sont des traités de sorcellerie. Ces vieux grimoires sont souvent maudits et chargés d'emprise et d'égrégore.	✂ ***Résolution :*** *Vous réussissez et vous obtenez quelque chose en plus.* **Nom :** Spire **Détail forestier :** Mammifère **Lieu :** Un château d'eau. **Climat :** Raz-de-marée. **Saynète :** Je t'assure, si je te pisse dessus, tu vas guérir ! **? Question :** Quelle nouvelle faction entre en jeu ? Un **souvenir** plus concret que le présent. **Un horla :** Un horla-coucou qui mange un bébé et prend sa place dans le couffin pour que les parents abusés l'élèvent. **Univers :** Les *objets maudits* sont liés à des événements tragiques ou cruels, ils ont une volonté propre, portent malheur à qui les possède et ont souvent des propriétés magiques qui intéressent les sorciers. Un objet maudit peut contenir un souvenir.
✂ *Résolution : Vous réussissez mais ceci a de graves conséquences.* **Nom :** Érable **Détail forestier :** Lierre **Lieu :** Un marché où on trouve des esclaves et des humains de toutes tailles rôtis à la broche. **Climat :** Neige. **Saynète :** La personne qui soutient mordicus que la taupe et le renard sont le même animal. **? Question :** Qui porte le paquet ? Un **souvenir** surnaturel. **Un horla :** Le dunak, arbre anthropophage au feuillage épais et au tronc rouge sombre. Il s'empare de ses proies avec ses vrilles épineuses qui les entraînent à son sommet garni de bouches. **Univers :** Les *prêtres mécanos* sont des mécaniciens qui réparent les reliques de l'Âge d'Or en pratiquant des rites religieux.	✂ ***Résolution :*** *C'est une réussite ! Vous n'obtenez ni plus ni moins que ce que vous vouliez.* **Nom :** Charme **Détail forestier :** Champignons hallucinogènes **Lieu :** Une tribu sauvage où les gens vivent nus. **Climat :** Tempête de neige, hors-saison. **Saynète :** Une pluie de vers qui tombent des arbres. **? Question :** Que faites-vous pendant le tour de garde ? Un **souvenir** où se réfugier. **Un horla :** Le fantôme d'une femme mutilée, un masque de bois cache sa bouche. « Tu me trouve belle ? » Si on répond oui, elle montre son visage ouvert et vous dévore. Si on répond non, elle vous roue de coups à mort. **Univers :** *La sève de l'arbre-spirale* est une résine avec de prodigieux pouvoirs de régénération, très recherchées par les guérisseurs.



Résolution : *Vous échouez mais vous avez une bonne surprise.*

Nom : Vestige

Détail forestier : Oiseau

Lieu : Un convoi nomade qui transporte une grosse cage drapée, imbibée d'une odeur fauve.

Climat : Tempête de feuilles mortes.

Saynète : La personne qui s'obstine à partir à l'aventure avec son cheval.

? Question : Pourquoi ce lieu est-il indissociable de Millevaux ?

Un **souvenir** qui vous pourchasse.

Un horla : Une araignée composée de bras et de jambes humains nus et d'autres parties de corps sensuels.

Univers : Les *oblitératistes* forment un courant de pensée qui célèbre l'oubli. Ils s'exercent à oublier, détruisent les archives et traquent les mémographes et les mnémomanciens.

Résolution : *C'est un échec. Vous ratez ce que vous visiez, ni plus ni moins.*

Nom : Souvenir

Détail forestier : Rampants

Lieu : Un centre d'enfouissement de déchets nucléaires.

Climat : Tornade.

Saynète : Une personne amnésique bien trop crédule.

? Question : Pourquoi cet être est-il indissociable de Millevaux ?

Un **souvenir** teinté de fantastique.

Un horla : Un troglodyte à la peau blanchâtre. Des ailes de chauve-souris recouvrent ses yeux, elles s'ouvrent quand il hurle pour faire sonar et révèlent qu'il a des sphincters sanglants à la place des yeux, qui aspirent la mémoire de ses proies.

Univers : Les *machines à différences* sont des artefacts à vapeur et à engrenages qui font des calculs informatiques sur des cartes perforées.

Résolution : *C'est un échec et vous en subissez de graves conséquences.*

Nom : Ragondingue

Détail forestier : Vermine

Lieu : La forêt-dédale.

Climat : Tempête d'araignées.

Saynète : Une pièce du « théâtre de la réalité » où l'on révèle les tours de passe-passe des sorciers.

? Question : Pourquoi ce moment est-il indissociable de Millevaux ?

Un **souvenir** improbable.

Un horla : Un ogre qui déguste les souvenirs des gens.

Univers : *Viy* est une déité horla à la tête d'une cour hideuse cour féerique qui s'introduit de nuit dans les églises. Ses paupières tombent jusqu'au sol, il demande à ce qu'on les lui soulève pour condamner à la folie ceux qu'il regarde alors.

Résolution : *Alors que la situation était désespérée, vous vous en sortez. Comment cela a-t-il été possible ?*

Nom : Agathe

Détail forestier : Fougère

Lieu : La forêt des suicides.

Climat : Glaciation.

Saynète : On insiste pour que vous rejoigniez le spectacle.

? Question : Que recèlent ces ruines ?

Un **souvenir** réaliste.

Un horla qui te fait le don (ou la malédiction ?) de te dire qui tu es vraiment.

Univers : La *veillée* est un moment important de la vie publique. C'est l'occasion pour les gens de se réunir et de partager anecdotes, rumeurs et contes, autant de choses précieuses pour les amnésiques.

Résolution : *Quelqu'un ou quelque chose s'en prend à vous sans prévenir.*

Nom : Caméo

Détail forestier : Broussaille

Lieu : Une fête foraine à l'abandon.

Climat : Une pluie à faire fondre les os.

Saynète : C'est le moment de faire les fous dans les branchages.

? Question : Que faut-il attendre de cette troupe croisée sur le chemin ?

Un **souvenir** dégueulasse.

Un horla qui d'abord apparaît en humain nécessiteux. Si on ne lui vient pas en aide, il revient se venger cruellement sous la forme d'un renard noir aux crocs saillants et aux yeux exorbités.

Univers : Les *tatouages mémoriels* sont des tatouages dédiés à la conservation de souvenirs. Ils peuvent être obtenus par sarcomantie ou être des tatouages plus ordinaires. Les mnémomanciens y ont recours.

Résolution : *Vous avez des hallucinations.*

Nom : Chimère

Détail forestier : Frêne

Lieu : Forêt vierge, impénétrable.

Climat : Pluie de vase.

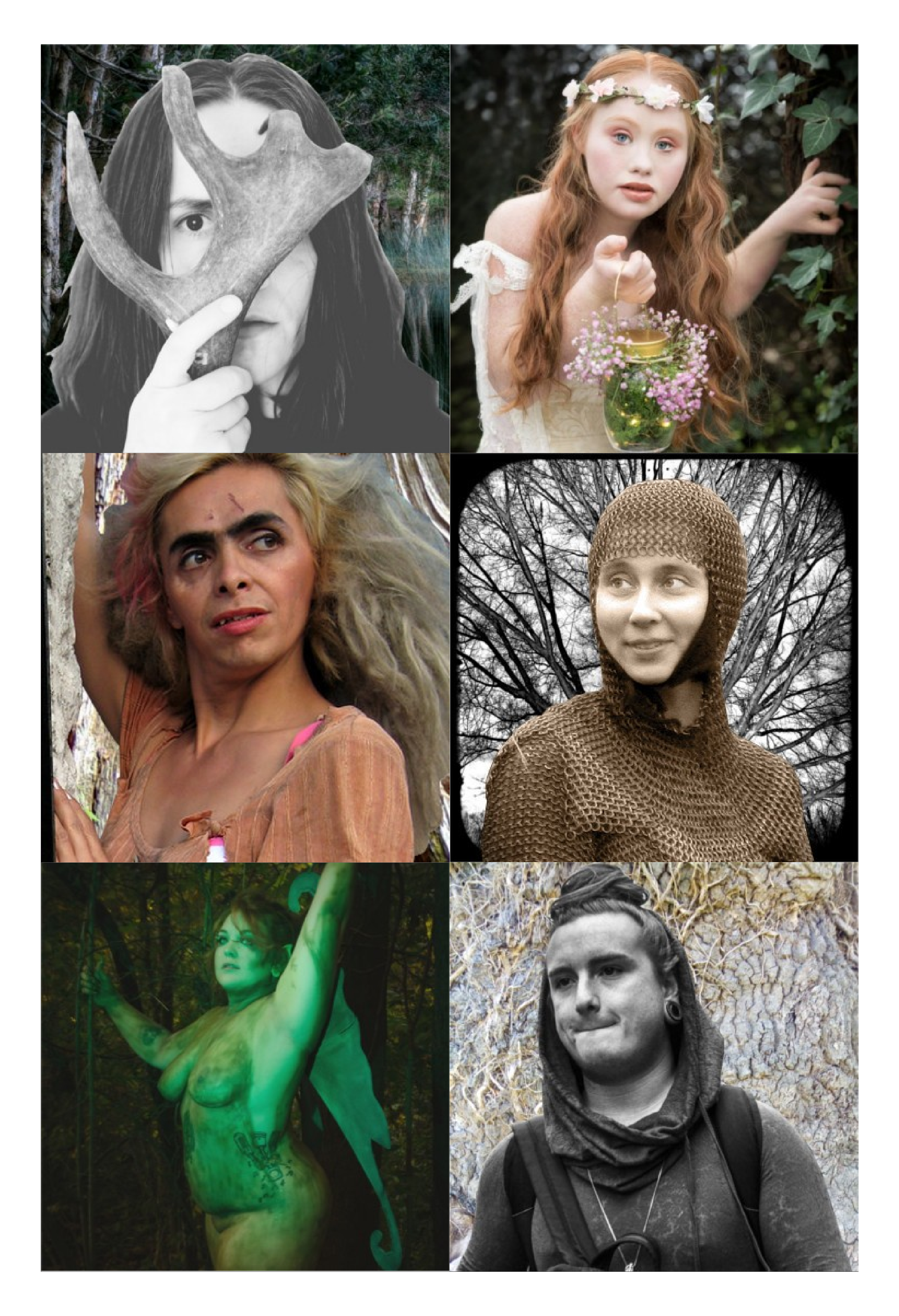
Saynète : Un temps de merde s'annonce et ça réjouit quelqu'un.

? Question : Quel genre d'accident se produit-il ?

Un **souvenir** bien propre sur lui.

Un horla : La reine des ongles, un horla fait d'anxiété.

Univers : Certaines reliques de l'Âge d'Or continuent à fonctionner contre toute attente. C'est un effet de l'égrégore : elles fonctionnent parce que leur porteur y croit, ou parce qu'il s'agit d'objets maudit, comme un pistolet qui a servi à commettre des meurtres en série.



✂ **Résolution :** *Vous n'êtes pas la personne de la situation. Quelqu'un doit le faire à votre place.*

Nom : Carême

Détail forestier : Peuplier

Lieu : Sentier ou drève (allée bordée d'arbres).

Climat : Aube.

❖ **Saynète :** À cause de l'eau stagnante qui infiltre le bois, les larmes coulent des statues.

? **Question :** Qu'est-ce qui sent si bon ?

⊠ Un **souvenir** vertigineux.

☣ **Un horla** fait de nos rancœurs qui nous attaque avec des paroles et des étreintes. Pour le blesser il faut faire de même, les armes classiques ne lui font aucun effet.

Univers : Les *scientistes* prônent la récupération des anciennes connaissances et technologies et l'élaboration de nouvelles.

✂ **Résolution :** *Vous échouez mais ceci permet à une autre personne de réussir.*

Nom : Enracine

Détail forestier : Érable

Lieu : La forêt aux lettres mortes.

Climat : Zénith.

❖ **Saynète :** Un instrument de musique de fortune qui fera bien l'affaire

? **Question :** Qu'est-ce qui sent si mauvais ?

⊠ Un **souvenir** obtenu par chirurgie.

☣ **Un horla** qui vole des nourrissons et les remplace dans leurs berceaux par des effigies en porcelaine, certains parents en deviennent fous et les élèvent comme leurs propres enfants.

Univers : Les *obscurantistes* pensent que la technologie et le savoir sont la cause de tous les maux. Ils détruisent les reliques et traquent les scientifiques.

✂ **Résolution :** *Vous devez vous y prendre d'une autre manière.*

Nom : Oubli

Détail forestier : Tremble

Lieu : Une forêt sablonneuse.

Climat : Crépuscule.

❖ **Saynète :** Une bagarre dans les feuilles mortes, ça change les idées.

? **Question :** Quelle menace s'avance juste en dehors de la portée de vos sens ?

⊠ Le **souvenir** d'un repas.

☣ **Un horla :** Un humanoïde fait de chair pourrie qui rôde près des cimetières. Manger de sa chair apporterait la jeunesse éternelle.

Univers : La *Chair Pure* est un courant de pensée qui prône l'avènement d'une humanité parfaite, exempte de tares, de maladies ou de handicaps. Elle traque les maletronches, les cyborgs, les horsains et bien sûr les horlas.

✂ **Résolution :** *Vous échouez mais vous vous avez développé une nouvelle amitié, sympathie ou alliance dans la foulée.*

Nom : Écorce

Détail forestier : Bogues

Lieu : Une rave-party sauvage.

Climat : Presque-Nuit.

❖ **Saynète :** Une personne à la fois très vieille et très jeune.

? **Question :** Quel genre de temps pourri fait-il ?

⊠ Des miettes de **souvenir**.

☣ **Un horla :** Un assemblage d'objets et de végétaux à qui un savant fou a donné la conscience en lui conférant la capacité de souffrir.

Univers : *La Nouvelle Chair* est une philosophie selon laquelle l'humanité doit évoluer vers un stade adapté à la forêt de Millevaux. Maletronches et autres horsains sont vus comme des hérault s de cette ère. Que vive la Nouvelle Chair !

✂ **Résolution :** *Vous échouez mais cet échec a des conséquences positives inespérées.*

Nom : Éclose

Détail forestier : Galles (tumeurs végétales)

Lieu : Un squat flottant de punks des rivières.

Climat : Grasse-Nuit.

❖ **Saynète :** Çà fait drôle de se faire brutaliser par une personne aussi fragile !

? **Question :** Depuis combien de temps fait-il nuit ?

⊠ Un **souvenir** charnel.

☣ Un **horla** qui possède ton plus beau souvenir dans sa besace.

Univers : Les *changeformes* sont des horlas capables de prendre forme humaine, voire plusieurs formes humaines. Leurs motivations et leur capacités d'imitation sont très variés.

✂ **Résolution :** *Vous échouez et quelque chose sans rapport avec la situation empire dans des proportions imprévues.*

Nom : Miasme

Détail forestier : Balai de sorcière (boules épineuses dans les branches, provoquées par des maladies)

Lieu : Forêt de clous et de rouille.

Climat : Noire-Nuit.

❖ **Saynète :** Cette claque-là, tu l'as pas volée.

? **Question :** Cette champignonnière est-elle de bon ou de mauvais augure ?

⊠ Un **souvenir** dont on ne peut plus sortir.

☣ **Un horla** qui vous capture, vous juge et vous condamne pour des crimes que vous avez oubliés.

Univers : Les *exterminateurs* pensent que les animaux sont la cause de tous les problèmes, et essaient d'en tuer le plus possible.



✂ ***Résolution :*** *Vous échouez et un être ou une chose qui vous est chère est blessée, perdue ou détruite.*

👭 **Nom :** Hantise

🍃 **Détail forestier :** Vrilles

➶ **Lieu :** Clairière ou lisière de la forêt.

⛈ **Climat :** Nuit brune.

❖ **Saynète :** Une personne vous présente ses excuses.

? Question : Quel genre de tatouage mémoriel portez-vous ?

✉ Un **souvenir**-piège.

☣ **Un horla** qui se nourrit de vos poubelles et vous manipule pour que jetiez de plus en plus de choses, même celles qui vous sont très précieuses, voire les membres d'êtres chers : ça a meilleur goût.

🔔 **Univers :** Beaucoup d'habitants de Millevaux ont des *noms bas*, c'est-à-dire des noms ingrats ou indignes. L'objectif est de détourner l'intérêt des horlas, qui s'attaqueraient surtout aux personnes bien nommées.

✂ ***Résolution :*** *Vous échouez mais vous apprenez quelque chose d'utile pour la suite.*

👭 **Nom :** Rossignol

🍃 **Détail forestier :** Hêtre

➶ **Lieu :** Forêt de sang.

⛈ **Climat :** Presque-aube.

❖ **Saynète :** Il fait froid et j'ai besoin de chaleur humaine.

? Question : Quel est le meilleur endroit pour bivouaquer ?

✉ Un **souvenir** qui nous veut du bien.

☣ **Un horla :** De gros papillons de nuit attirés par la lumière et qui vous frôlent pour vous bouffer des souvenirs.

🔔 **Univers :** Le *Cypher* est une formule magique suprême, une sorte de synthèse même du concept d'égrégore, qui accorderait une grande compréhension et un grand pouvoir. Il y aurait un Cypher Blanc (bénéfique) et un Cypher Noir (maléfique).

✂ ***Résolution :*** *Vous réussissez et vous développez une nouvelle amitié, sympathie ou alliance dans la foulée.*

👭 **Nom :** Passion

🍃 **Détail forestier :** Garenne

➶ **Lieu :** Forêt de chair.

⛈ **Climat :** Pluie verglaçante.

❖ **Saynète :** La marmite a une fuite.

? Question : Quels chants susurrent les arbres ?

✉ Un **souvenir** qui sauve la vie.

☣ **Un horla :** Des fantômes d'enfants morts sans baptême, lévitant dans leurs langes, qui vous supplient de les amener à un cimetière et si on échoue, ils vous tuent, de rage.

🔔 **Univers :** Les *carbonniers* sont des personnes isolées en forêt qui vivent de la production de charbon de bois. Ils ont une réputation de sorciers.

✂ ***Résolution :*** *Votre philosophie de vie est totalement bouleversée.*

👭 **Nom :** Changeline

🍃 **Détail forestier :** Lièvre

➶ **Lieu :** Forêt incendiée.

⛈ **Climat :** Humidité et nappes d'eau froide pouvant provoquer des engelures.

❖ **Saynète :** Qu'est-ce que vous fichez ici ? Cette forêt m'appartient !

? Question : En quoi le climat vous rend les choses particulièrement difficiles ?

✉ Un **souvenir** à couper le souffle.

☣ **Un horla** qui fabrique des échelles maudites et les abandonne au pied d'arbres fruitiers.

🔔 **Univers :** La *noix* est un fruit maudit dont la consommation amène à vivre des cauchemars dans les forêts limbiques.

✂ ***Résolution :*** *Vous réussissez et quelque chose qui n'a rien à voir prend une tournure très positive.*

👭 **Nom :** Limbe

🍃 **Détail forestier :** Geai

➶ **Lieu :** Forêt de merde.

⛈ **Climat :** Brouillard de pollens.

❖ **Saynète :** Une personne persuadée d'être un horla et ça fait rire du monde.

? Question : Qu'y a-t-il de caché dans ce terrier ?

✉ Un **souvenir** qu'on aurait préféré ne pas revoir.

☣ **Un horla :** Des serpents répandent la rumeur que les femmes doivent dormir dans les étables pendant leurs règles pour préserver leur famille du mauvais œil. Et une belle nuit, ils viennent les mordre.

🔔 **Univers :** Les *cœlacanthes* sont des poissons préhistoriques couverts de plaques osseuses. Ils reviennent pour se venger de l'humanité.

✂ ***Résolution :*** *Vous réussissez mais quelque chose sans rapport avec la situation empire dans des proportions imprévues.*

👭 **Nom :** Hermine

🍃 **Détail forestier :** Merle, grive

➶ **Lieu :** Forêt de la guérilla.

⛈ **Climat :** Brouillard de moisissures.

❖ **Saynète :** Cette péripétie vous fait définitivement renoncer au noble art de la chasse.

? Question : Est-ce que ce serait une bonne idée de grimper dans un arbre ?

✉ Un **souvenir** qu'on pensait impossible à retrouver.

☣ **Un horla :** Un androïde de l'Âge d'Or devenu un horla.

🔔 **Univers :** La *chasse sauvage* (ou chasse céleste, ou chasse fantôme) est un phénomène magique où une horde de chasseurs, guerriers, ou sorciers traverse le ciel à la poursuite d'un gibier surnaturel.



✂ ***Résolution :*** *Vous réussissez mais vous vous faites un nouvel ennemi.*

👭 **Nom :** Aube

🍃 **Détail forestier :** Martre, vison

➶ **Lieu :** Rivage, lac ou mare.

⛈ **Climat :** Une pluie végétale / une pluie verte (l'eau contient de l'algue, de la mousse, du limon, la pluie colore tout en vert).

✥ **Saynète :** Ce n'était pas forcément une bonne idée de se prêter à ce jeu de doigts…

? Question : Qu'est-ce qui vous tend une embuscade depuis le couvert des feuillages ?

✉ Un **souvenir** qui bogue.

☣ **Un horla** qui se nourrit de violence, et pousse les humains à se faire du mal les uns aux autres.

🔔 **Univers :** Le *lichen noir* est un végétal qui ronge les chairs.

✂ ***Résolution :*** *Vous réussissez mais vous contractez une dette importante.*

👭 **Nom :** Sylphe

🍃 **Détail forestier :** Furet, hermine

➶ **Lieu :** Une forêt fossile.

⛈ **Climat :** La lune du chasseur : un moment où les instincts sauvages des bêtes et des hommes s'exacerbent.

✥ **Saynète :** Vous avez un ouvre-boîtes ?

? Question : Comment effaces-tu les promesses de ton amitié ?

✉ Un **souvenir** envahi par la vermine.

☣ **Un horla** qui provoque des amours impossibles car il se nourrit de l'égrégore que ça produit.

🔔 **Univers :** La *chienlit* est une maladie contagieuse qui s'apparente à une dysenterie extrême. Les malades meurent littéralement en se vidant de leurs entrailles.

✂ ***Résolution :*** *Vous réussissez mais votre réputation s'en trouve entachée.*

👭 **Nom :** Asphodèle

🍃 **Détail forestier :** Fondrière (ornière des sentiers boueux)

➶ **Lieu :** Fleuve, rivière, ruisseau.

⛈ **Climat :** Chutes d'arbres.

✥ **Saynète :** Je serai toujours là pour toi.

? Question : Quel est le type de foi le plus étrange que vous ayez rencontré ?

✉ Un **souvenir** avec un horla.

☣ **Un horla :** Un sac de vers humanoïde, si un seul ver survit, la nuée se reforme.

🔔 **Univers :** La *mandragore* est une racine anthropomorphe qui pousse à l'ombre des pendus (ou dans les flaques de leurs liquides corporels selon les versions). C'est un ingrédient très recherché par les sorciers.

✂ ***Résolution :*** *Vous réussissez mais votre succès va gravement atteindre une personne.*

👭 **Nom :** Chrysalide

🍃 **Détail forestier :** Crevasse, faille, fissure

➶ **Lieu :** La forêt biscornue.

⛈ **Climat :** Nuages de sciure.

✥ **Saynète :** Il est vraiment chouette ton chapeau.

? Question : En quoi ce qui se passe est-il indescriptible ?

✉ Un **souvenir** d'un ancêtre.

☣ **Un horla :** Un nourrisson à tête de vieillard qui supplie un voyageur de le porter. Une fois sur son dos, il devient une pierre et le lapide à mort.

🔔 **Univers :** La *vérole* est une maladie qui affecte les implants cybernétiques et toute technologie en générale. Elle peut se transmettre aux humains et entraîne alors des délabrements physiques ou mentaux.

✂ ***Résolution :*** *Vous réussissez mais pour cela vous devez sacrifier quelque chose d'important à vos yeux.*

👭 **Nom :** Soupir

🍃 **Détail forestier :** Boqueteau

➶ **Lieu :** Les forêts aléatoires.

⛈ **Climat :** Le ciel ressemble à du hachis avarié.

✥ **Saynète :** Tout le monde te regarde te travers depuis que tu as adopté cette chouette.

? Question : Qu'y a-t-il d'humain dans cette bête ?

✉ Un **souvenir** forestier.

☣ **Un horla :** Des lutins blancs qui pénètrent dans la bouche et les narines des dormeurs et leur transmettent des maladies.

🔔 **Univers :** Les *porgrelets* sont les rejetons des mères truies. Ils sont translucides et remplis de leurs excréments. Ce sont des ingrédients très recherchés par les sorciers.

✂ ***Résolution :*** *Vous réussissez mais il en vous en coûte le prix fort.*

👭 **Nom :** Opprobre

🍃 **Détail forestier :** Coteau

➶ **Lieu :** Le bois d'amour.

⛈ **Climat :** Signes de pluie (rhumatismes, vol bas des oiseaux, nuages, pommes de pin fermées…)

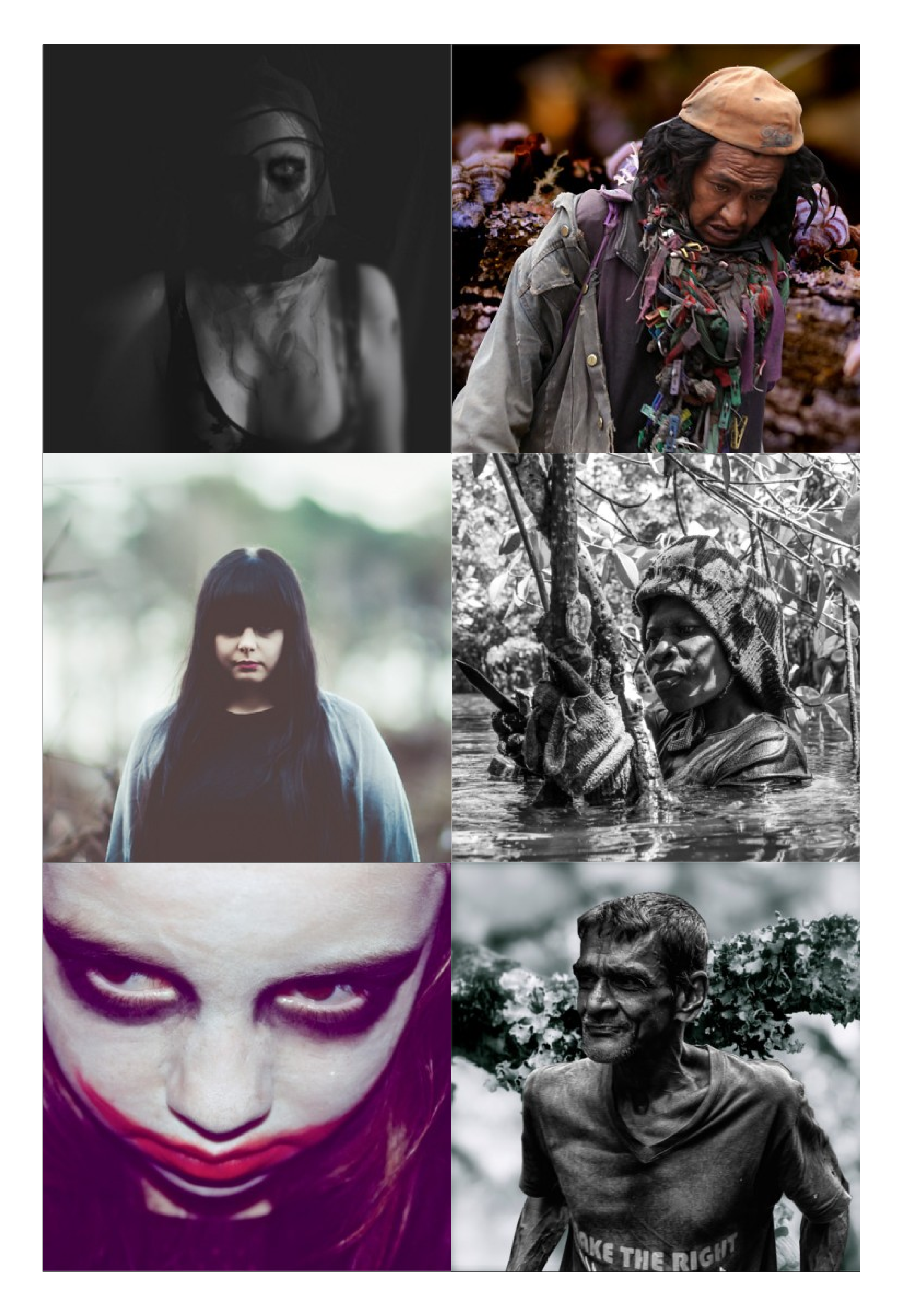
✥ **Saynète :** C'est vraiment tentant de souffler dans ce cor de chasse.

? Question : Contre quelle invasion faut-il lutter ?

✉ Un **souvenir** impénétrable.

☣ **Un horla** pourchassé pour sa graisse qui permet de faire des bougies pour aller dans les forêts limbiques.

🔔 **Univers :** Les *mycorhizes* désignent le réseau établi entre les racines des arbres et le mycélium. On peut y envoyer des signaux électriques ou hormonaux afin de communiquer d'un bout à l'autre de la forêt.


AKE THE RIGHT

✂ ***Résolution :*** *Ce n'est que partie remise.*

👪 **Nom :** Innocent

🍃 **Détail forestier :** Frondaisons, canopée

➶ **Lieu :** Un bocage.

⛈ **Climat :** Un vent à décorner les cocus.

❖ **Saynète :** Une personne qui a vraiment une drôle de façon de parler.

? Question : À quel genre de torture êtes-vous soumis(e)(s) ?

✉ Un **souvenir** caché.

☣ **Un horla :** La horfraie, chouette sorcière qui chasse dans vos cauchemars et se nourrit de votre raison.

🔔 **Univers :** Les *annonciateurs* ont le don (ou la malédiction?) de pouvoir détecter qui est victime d'un envoûtement. Ils parcourent la forêt pour exercer leur don ou pour fuir les personnes qui les accusent d'être des oiseaux de mauvais augure ou des fauteurs de troubles.

✂ ***Résolution :*** *Vous réussissez mais votre raison vacille à tout jamais.*

👪 **Nom :** Cascade

🍃 **Détail forestier :** Crottes, urine

➶ **Lieu :** Un essart (parcelle récemment défrichée).

⛈ **Climat :** Des ruisseaux et des fontaines qui dégueulent comme des torrents.

❖ **Saynète :** Une personne aveugle vous révèle une information précieuse.

? Question : Quelle destinée est ancrée dans votre chair ?

✉ Un **souvenir** de ruines.

☣ **Un horla :** Des lutins qui déposent des aliments laxatifs dans la forêt et s'en prennent ensuite aux chieurs isolés qui les ont consommés.

🔔 **Univers :** Il existe une grande variété d'*arbres carnivores*. Si en fouillant le sol au pied d'un arbre, vous trouvez des ossements, évitez de bivouaquer de ce côté.

✂ ***Résolution :*** *L'action a des conséquences à la fois sur le présent réel et sur un autre temps ou une autre réalité.*

👪 **Nom :** Écaille

🍃 **Détail forestier :** Cimes, houppiers

➶ **Lieu :** Une friche.

⛈ **Climat :** Le froid qui fait éclater les arbres en les gelant à cœur.

❖ **Saynète :** Une méthode audacieuse pour se repérer dans la forêt.

? Question : Qu'est-ce que ce bruit qui se propage ?

✉ Un **souvenir** incompréhensible.

☣ **Un horla :** Un renard qui recrache des dizaines de doigts d'enfants.

🔔 **Univers :** Les *médicastres* sont des personnes qui s'exercent à la médecine de façon empirique. Il y a des charlatans, des bouchers, des incapables, de véritables sadiques, et parfois quelques héros.

✂ ***Résolution :*** *Vous attirez l'attention d'un horla.*

👪 **Nom :** Marasme

🍃 **Détail forestier :** Ossements, carcasse, charogne

➶ **Lieu :** Une lande.

⛈ **Climat :** Pluie de boue.

❖ **Saynète :** Il faut s'entraîner à courir en terrain accidenté, ça peut toujours servir.

? Question : Qui a-t-il de l'autre côté de la rivière ?

✉ Un **souvenir** exagéré.

☣ **Un horla :** Une famille recueille un enfant trouvé en forêt… Tout se passe bien… Jusqu'au jour où cet enfant recueilli inflige froidement du mal à un enfant de la famille.

🔔 **Univers :** La *panacée* est une plante ou un organisme qui aurait le pouvoir de guérir toutes les maladies. Beaucoup sont morts en essayant de la trouver.

✂ ***Résolution :*** *L'action génère une importante vague d'égrégore.*

👪 **Nom :** Carcasse

🍃 **Détail forestier :** Baliveaux (jeunes pousses d'arbres)

➶ **Lieu :** Un chalet isolé.

⛈ **Climat :** Le temps est si humide qu'il est impossible d'allumer un feu

❖ **Saynète :** Ce truc qui dépasse, il y a une chance sur deux que ça soit ce qu'on cherche, ou une mine antipersonnel. Ça se tente !

? Question : Que signifient ces anciennes pierres ?

✉ Un **souvenir** qui ressemble à une pièce de théâtre.

☣ **Un horla :** Une chauve-souris hypnotique avec du rouge à lèvres et des yeux cernés de khôl qui adore se faire obéir.

🔔 **Univers :** Certains sorciers ont compris le principe de l'égrégore et favorisent des événements horribles et dramatiques dans le seul but de récolter du pouvoir.

✂ ***Résolution :*** *Vous voilà nettement plus endurci(e) maintenant.*

👪 **Nom :** Pirouette

🍃 **Détail forestier :** Surgeon (rejeton qui sort du tronc d'un arbre)

➶ **Lieu :** Un ermitage.

⛈ **Climat :** Ondée.

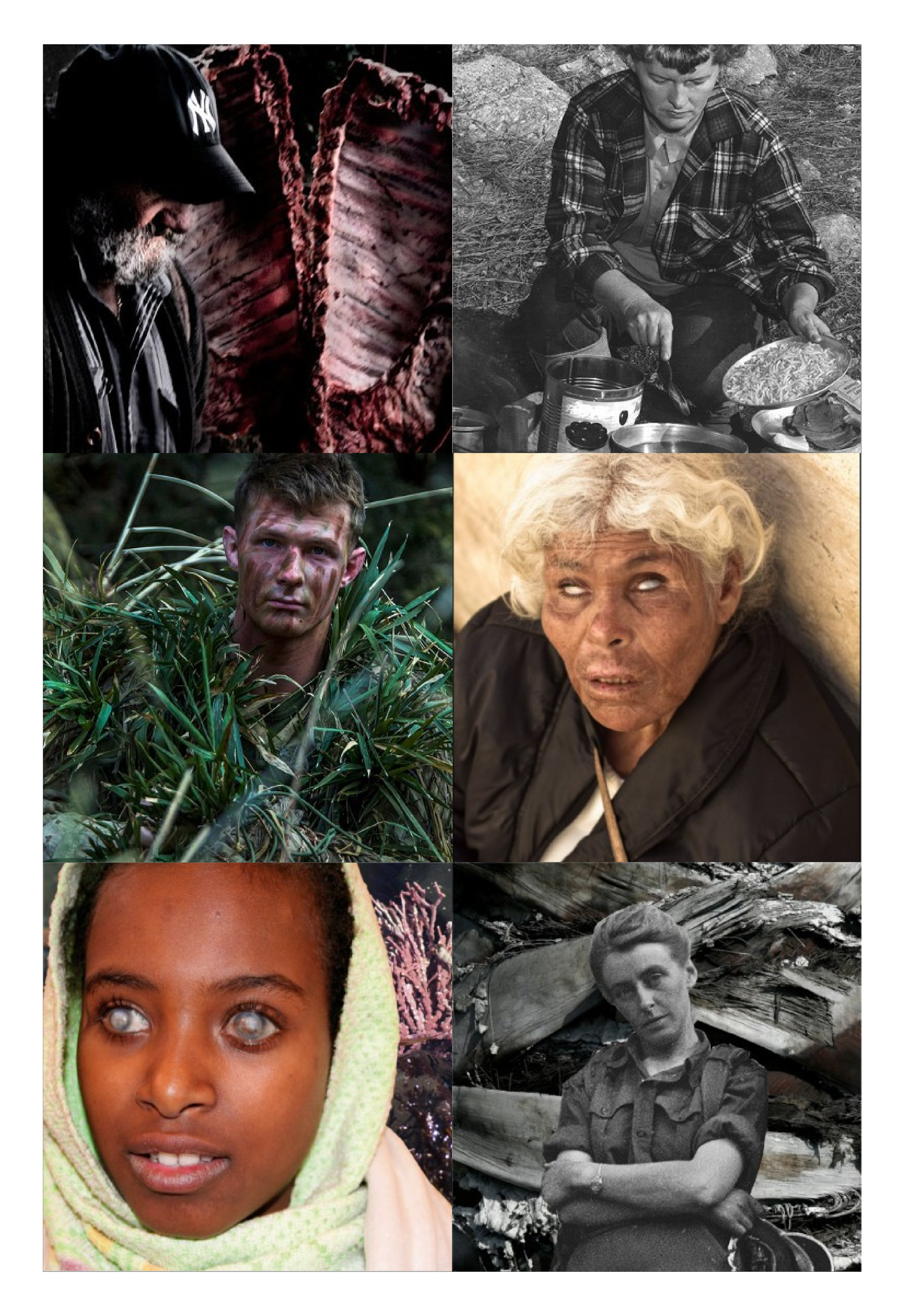
❖ **Saynète :** Un drone qui s'approche de nous ! Trop cool !

? Question : Qu'est-ce qui pourrait réveiller les morts ?

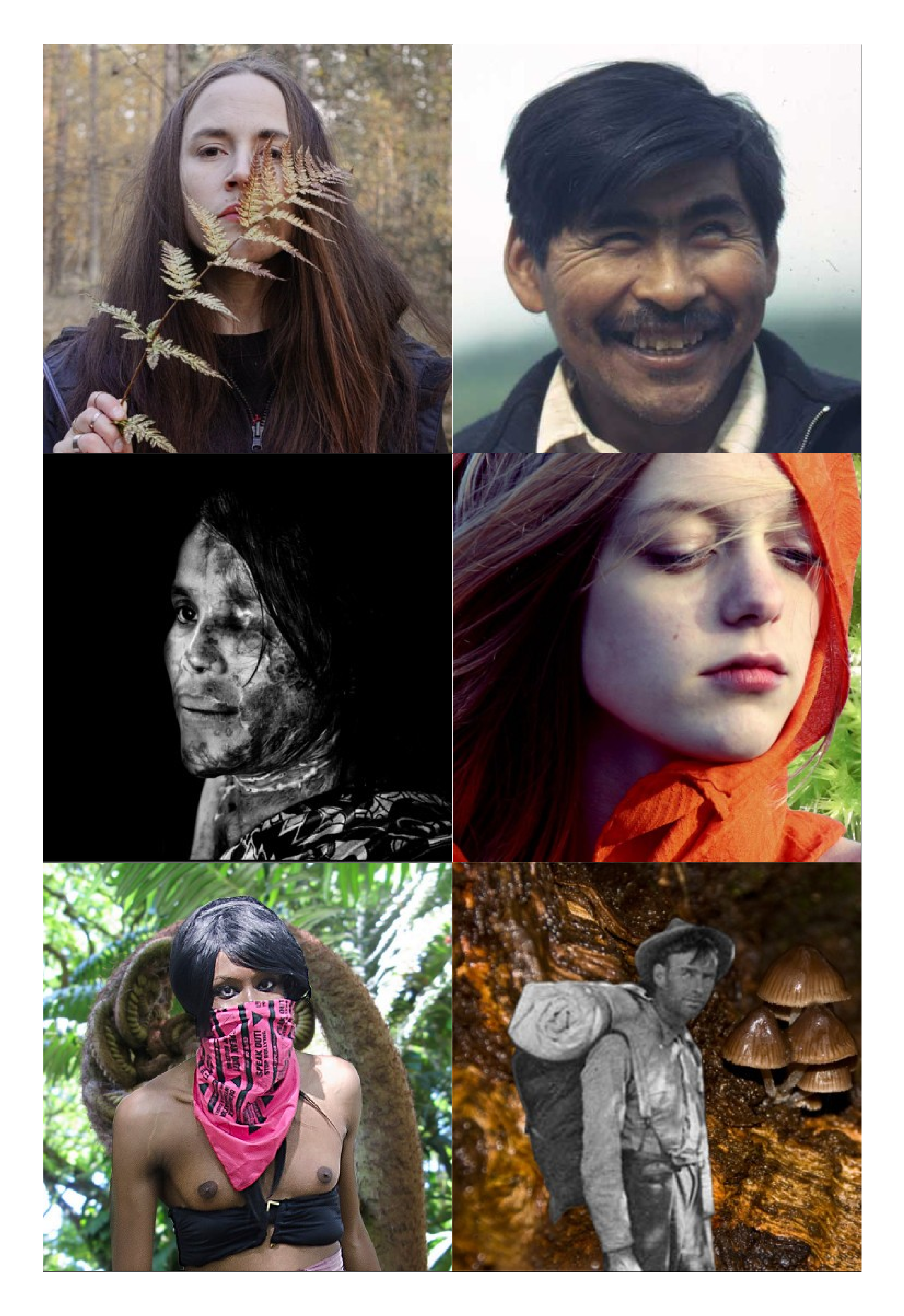
✉ Un **souvenir** qui nous arrange bien.

☣ **Un horla** sans bras à bec noir et joues poilues et yeux en amande qui se penche sur les dormeurs dans la forêt et leur murmure trois fois « Je te maudis. »

🔔 **Univers :** Les *orientistes* forment une guilde de personnes formées à se repérer en forêt, parfois même dans les forêts limbiques. Moyennant diverses formes de rétribution, ils guident les voyageurs.



✂ ***Résolution :*** *Vous voilà considérablement affaibli(e) maintenant.* **Nom :** Visage **Détail forestier :** Chancre **Lieu :** Une plantation. **Climat :** Il fait exceptionnellement beau. ❖ **Saynète :** Le truc, c'est de pas trop mastiquer pour pas sentir le goût. **? Question :** Qui vous prête assistance contre toute attente ? ✉ Un **souvenir** qui conduit vers ailleurs. ☣ **Un horla :** Des corbeaux qui survolent la forêt en criant « Croyez ! » et qui dévorent les yeux des incroyants. **Univers :** Les gens ont des *animaux de compagnie* insolites : les oies, capables de monter la garde ; les ânes, capables de rosser des loups ; les putois, pour éloigner les gêneurs ; ou encore les renards, pour s'attirer les faveurs de la forêt.	✂ ***Résolution :*** *Vous n'avez jamais eu aussi peur de votre vie.* **Nom :** Hulotte **Détail forestier :** Protubérance **Lieu :** La forêt des enfants perdus. **Climat :** Les arbres retrouvent des feuilles vertes. ❖ **Saynète :** Le jeu du corbeau. On jette le dé, le point rouge on peut cueillir une cerise dans l'arbre, le point noir on assemble un bout du corbeau en bois. S'il est terminé avant que toutes les cerises soient cueillies, c'est mauvais présage. **? Question :** Qui se propose de vous faire traverser la forêt ? ✉ Un **souvenir** artisanal qu'on s'est fabriqué. ☣ **Un horla** à tête de tarentule qui demande un baiser. **Univers :** *L'arbre à mirages* ; on voit dans ses branches ce qu'on désire le plus (de la nourriture, de l'or, l'être aimé) mais quand on se rapproche, la coupole des branches se referme sur vous et vous bouffe.
✂ ***Résolution :*** *Le vent tourne.* **Nom :** Œuf **Détail forestier :** Exsudat **Lieu :** Une bauge de sanglier. **Climat :** Pluie d'eau bénite. ❖ **Saynète :** Une personne révèle son pire souvenir et c'est ridicule. **? Question :** Quelle est votre vice et votre vertu ? ✉ Un **souvenir** délicieux et interdit. ☣ **Un horla :** On peut être possédé par un horla du nom de Légion. Lorsqu'on est exorcisé, une horde de poissons, anguilles, serpents, porgrelets, cloportes et autre vermines sortent de notre corps par tous les orifices. Peu survivent à ce sauvetage. **Univers :** *L'arbre-hibou* ; son écorce couverte de motifs rappelle des yeux de hibou. Il hypnotise et attire les humains qui viennent se suicider à ses pieds.	✂ ***Résolution :*** *Les ténèbres s'étendent.* **Nom :** Brume **Détail forestier :** Aulne **Lieu :** Forêt de la vache folle. **Climat :** Germination, bourgeonnement, floraison ou fructification en masse. ❖ **Saynète :** C'est fou tout ce qu'on peut faire avec une bâche plastique. **? Question :** Quelle personne innocente est exposée ? ✉ Un **souvenir** surréaliste. ☣ **Un horla** hideux et pernicieux qui véhicule un parasite, quand les humains sont touchés, ils deviennent gaga de ce horla et le choient comme un animal de compagnie. **Univers :** *L'arbre à glandes.* Pendant que les gens dorment, les glandes déversent sur eux un produit acide qui les tue. Leurs cadavres vont ensuite pourrir et nourrir l'arbre.
✂ ***Résolution :*** *On vous juge très durement.* **Nom :** Cénacle **Détail forestier :** Hache **Lieu :** Une forêt en cours de coupe. **Climat :** Un brouillard à couper au couteau. ❖ **Saynète :** Un renard tout corniaud vous explique que la fin de l'humanité est proche. **? Question :** Quel rituel enfantin mets-tu en œuvre afin de conjurer le mauvais sort ? ✉ Un **souvenir** sans émotions. ☣ **Un horla :** Quand on allume un feu qui a été allumé par quelqu'un d'autre auparavant, un horla de cendres peut en sortir pendant la nuit, incarnant un mauvais souvenir du bivouac précédent. **Univers :** Certains *véganes extrémistes* arrachent les dents des mangeurs de viande ou pratiquent le cannibalisme.	✂ ***Résolution :*** *Votre plus grand défaut est révélé.* **Nom :** Brunehilde **Détail forestier :** Scie **Lieu :** Forêt de mort. **Climat :** Temps ralenti ou accéléré. ❖ **Saynète :** La personne avec un corbeau qui fait le perroquet sur son épaule. **? Question :** Où mène ce sentier et qui l'a tracé ? ✉ Un **souvenir** en ruines. ☣ **Un horla :** Les esprits qui nous habitent parlent une sorte de langue putride, faite de nos rots, de nos râles, de nos hoquets, de nos pets, de nos éternuements, de nos reniflements, du sifflement de notre respiration, de nos bruits de déglutition et nos bruits de ventre. **Univers :** Certains *chiens à la truffe en anémone* sont capables de sentir l'emprise et l'égrégore.


SPEAK OUT!

✂ **Résolution :** *Vous optez pour l'attitude la plus honorable.*

Nom : Basilic

Détail forestier : Piège

Lieu : Forêt des oiseaux.

Climat : Pluie de sauce.

❖ **Saynète :** Ce sont les plus faibles qui trimballent le barda, les guerriers réservent leurs forces et leur mobilité pour tout éventuel assaut.

? Question : Quel chemin faut-il emprunter ?

⊠ Un **souvenir** monstrueux ou hideux.

☣ **Un horla :** Un corbeau porteur de malheur ou de châtiment. Immobile, il ne sait que dire : « Jamais plus ! » et emprisonne l'âme des malheureux dans son ombre.

Univers : Il existe des *alchimistes* à Millevaux. Ils se concentrent sur la transmutation animal – végétal – minéral.

✂ **Résolution :** *Vous optez pour l'attitude la plus vile.*

Nom : Rosée

Détail forestier : Marques aux arbres

Lieu : Mur végétal qui absorbe tout.

Climat : Brumes de suie.

❖ **Saynète :** Comment ça, elles sont moches mes fringues ?

? Question : Quel est ce précieux souvenir que tu serres tout contre toi ?

⊠ Un beau **souvenir**.

☣ **Un horla :** Un merle moqueur, ses railleries deviennent réalité.

Univers : Les *lavandières de souvenirs* lavent les mauvais souvenirs des vêtements, et aident en général les gens à se débarrasser de leur encombrant passé.

✂ **Résolution :** *Vous plongez dans un flash-back.*

Nom : Colombe

Détail forestier : Gland

Lieu : Mer de racines.

Climat : Invasion des forêts limbiques.

❖ **Saynète :** Je le dirai à maman Louve.

? Question : Qui perd toute sa mémoire d'un seul coup ?

⊠ Un **souvenir** fou.

☣ **Un horla :** Un humain trop sage ou trop fou, trop beau ou trop laid, qu'on prend pour un horla.

Univers : Les notions de *genre* et d'*identité* ont tendance à s'estomper à Millevaux, vu la facilité de changer de sexe et d'apparence, volontairement ou non.

✂ **Résolution :** *Vous avez une vision du futur.*

Nom : Vatenterre

Détail forestier : Marques au sol

Lieu : Des milliards de branches à cabanes à oiseaux.

Climat : Contamination horla.

❖ **Saynète :** Normalement, les rêves, c'est quand on dort, non ?

? Question : Quel.le.s sont les charognard.e.s de la pire espèce ?

⊠ Un **souvenir** où on se sent coupable ou victime.

☣ **Un horla :** La maiastra, un oiseau au plumage doré et au scrotum disproportionné, chassé pour sa chair censée redonner la fertilité perdue.

Univers : Le *manque d'eau, de nourriture et de sommeil* sont des risques répandus. On dit en plus qu'ils aggravent la perte de souvenirs.

✂ **Résolution :** *L'issue est racontée par le point de vue d'un des protagonistes des mois ou des années plus tard.*

Nom : Renart

Détail forestier : Noix

Lieu : Forêt verticale.

Climat : Poltergeists (danse de meubles, d'objets et d'outils).

❖ **Saynète :** Parfois, ça fait du bien de se défoncer avec des champis.

? Question : Les feuilles bruissent-elles sous le vent ?

⊠ Un **souvenir** de bric et de broc.

☣ **Un horla :** Une truite poilue, si un homme la mange, il tombe enceint.

Univers : Une *technique d'entraînement mental* pour rester longtemps éveillé consiste à s'imaginer impliqué dans une activité permanente avec un ami ou ennemi imaginaire. Mais cela présente un risque : que ce fantasme en boucle génère un horla.

✂ **Résolution :** *Ailleurs, pendant ce temps-là…*

Nom : Éternité

Détail forestier : Buisson, fourré, sous-bois, taillis

Lieu : Enclave envahie par la végétation.

Climat : Pluie de sang.

❖ **Saynète :** On parie des noix ou des souvenirs ?

? Question : Quelle est la couleur du vent ?

⊠ Un **souvenir** volé.

☣ **Un horla** qui pond dans un humain, le bébé naît dans son dos et en prend le contrôle, il part dans la forêt construire un nid pour son parasite puis le bébé le dévore.

Univers : En théorie, on peut fabriquer bien des choses à partir de matériaux naturels trouvés en forêt. De la corde, de la colle, du tissu…

